平成13年7月1日発行第8巻第4号通巻60号
http://www.microgroup.co.jp/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評

2001 7月号
定価 780YEN



巻頭特集 Special feature

よみがえれ！セガ魂

歴代セガハード総括!!
その足跡をたどる！

セガファン必読のインタビュー
ゾルゲール哲氏・サムシング吉松氏がセガを語りつくす

第２特集 The second special feature

ゲームボーイアドバンス　その光と陰

ゲーム批評 2001 7月号 よみがえれ！セガ魂！／ゲームボーイアドバンス その光と陰 Vol.39

CONTENTS

隔月刊 **ゲーム批評** 2001 7月号 July

illustlation/Tatunori Nakamura
Art Direction/STOL

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き
（3月中旬～5月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

3月

15日　SCE、米コネクティクス社と和解。エミュレータソフト「バーチャルゲームステーション」（VGS）が知的所有権を侵害していると提訴していたが、両社が共同開発で合意したことにより、和解となった。

16日　セガ会長兼社長、大川功氏が死去。後任のセガ会長にはCSK会長である福島吉治取締役が、社長には佐藤秀樹副社長が昇格。

21日　GBA発売。初期出荷で60万台を売り上げる。同時発売ソフトが25本と非常に多かった。

22日　「2001 東京おもちゃショー」開催（～25日）。昨年よりもいっそうロボット関連の商品が目立ったのが印象的。

23日　PS2の出荷数、全世界累計で1000万台を記録。PS1が1000万台を記録するまで2年かかったことを考えると、約2倍のスピードで達成したことになる。

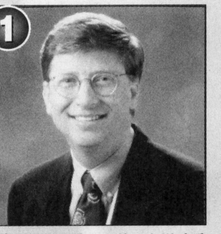
23日　カプコンのPS2用ソフト『鬼武者』、3月中に全世界への出荷数が100万本を達成することが確定したと発表。

25日　サウジアラビアで『ポケモンカード』禁止令が出される。カードの交換・収集を目的とするゲーム制が、聖典コーランが禁じるギャンブルに似ているなど、宗教的理由による。

27日　東京高裁で中古ソフト販売訴訟に判決が下り、エニックス側の控訴が棄却される。29日には大阪高裁でもメーカー側が敗訴、ショップ側の全面勝訴に終わった（関連記事はP72～）。

29日　マイクロソフトとNTTコミュニケーションズが提携を発表。Xboxを利用したADSL回線でのゲームソフト配信やインターネットサービスなどを共同開発していき、2002年の本格運用を目指すという。

30日　幕張メッセで「東京ゲームショウ2001春」が開催（～1日）。日本初公開となるXbox本体やビル・ゲイツ会長の講演に注目が集まった（関連記事P102～）。①



①ビルゲイツ氏は、故・大川功氏に哀悼の意を表明した。この日、セガによるソフト供給も明らかになったXboxは、5月17日のE3会場にて価格が299ドルに決定したことも明らかとなっている。

4月

1日　システムソフト、ゲーム事業の営業権をアルファーショックに譲渡。アルファーショックはこれまで『大戦略』シリーズなどの開発を行っており、新製品の開発もこれまでと同じ体制で行われる。

2日　SNKが大阪地裁に民事再生法の適用を申請。アルゼの傘下として再建を目指していたものの業績悪化は止まらず、今回の事態へと至った。

11日　PS2用ソフト『クロックタワー3』の制作発表をカプコン、サンソフト、映画監督の深作欣二氏らと共同で行う。②



②会場では深作氏が俳優たちに演技指導する様子もビデオで流された。『仁義なき戦い』などのアクション映画で定評ある監督が、この名作恐怖ゲームの続編をどう演出するか興味深い。

16日　スクウェア、『ファイナルファンタジーX』の発売日を7月19日に決定したと発表。価格は8800円を予定。

18日　任天堂、ニンテンドー ゲームキューブの発売を7月予定から9月14日に変更すると発表。

18日　SCE、新型PS2を発売。変更点はHDDを内蔵できる「エクスパンション ベイ」を搭載したところ。型番はSCPH－30000。価格はオープンプライス。

23日　ナムコ・エニックス・スクウェアの3社が提携を発表。各社のオーナーが互いに株式を購入しあう形で連合を結成した。（関連記事P4）。

26日　3月16日に亡くなった故・大川功氏のCSKとセガグループの合同葬が都内にて行われる。

5月

1日　セガ、DCソフト『セガガガ』に登場するキャラクター「アダルトチルドレン」について名称の使い方が誤っていると、日本アダルトチルドレン協会(JACA)ほか2団体より抗議を受け、HP上で謝罪。キャラクターの名称変更と共に、5月17日に予定されていた同ソフトの一般販売を5月31日に延期することを発表した。

9日　カプコンが韓国に現地のアニメメーカーと合弁会社を設立することを明らかにした。

10日　コナミの関連会社であるKCEOが6月28日より社名を変更することを明らかにした。変更後の名称は「コナミ コンピュータ エンタテインメント 大阪」となる。

10日　コーエー、新人事を発表。代表取締役会長である襟川陽一氏が取締役最高顧問となることが明らかとなる。氏は今後、ゼネラル・プロデューサー シブサワ・コウとして作品作りに専念することとなる。

ハード略称

PS1	プレイステーション1
PS2	プレイステーション2
SS	セガサターン
DC	ドリームキャスト
N64	ニンテンドウ64
SFC	スーパーファミコン
GB	ゲームボーイ
GBA	ゲームボーイアドバンス
WS	ワンダースワン
PC	パソコン
Win	ウィンドウズ
AC	アーケード

ジャンル略称

RPG	ロールプレイングゲーム
ARPG	アクションRPG
SRPG	シミュレーションRPG
SLG	シミュレーションゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
STG	シューティングゲーム
3DSTG	3Dシューティング
ACG	アクションゲーム
格闘ACG	格闘ゲーム
RCG	レースゲーム
TBG	テーブルゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他

ナムコ・スクウェア・エニックス 大手3社の提携の意味

セガとナムコ、バンダイとカプコンなど、最近、企業の提携が目に付く。そして今回の大手3社の提携話。果たしてその先にあるのは……。

ゲーム会社間の提携が相次いでいる。中でも極めつけが、4月に発表されたナムコ、スクウェア、エニックスの3社による連合結成だ。

ゲームソフトの開発・販売まで視野に入れたこの3社の提携は、『ファイナルファンタジー』シリーズや『ドラゴンクエスト』シリーズなどの大作が一極に集中することを意味している。肥大化する開発リスクの分散や流通・販売面の効率化も進みそうだ。

ただ、提携とはいっても、この3社の場合は、手法がかなりユニークである。3社が直接お互いの発行済み株式を所有して、いわゆる株式の持ち合い状態になるのなら良く分かる。ところが今回の場合、オーナーがお互いの株式を交換して持ち合う――つまりオーナーによる株式の持ち合いである。

これは一体どういうことなのか。一歩間違えればかなり個人的な提携、つまり〃オーナー同士の連携に過ぎないのではないか〃との疑問が湧くのも当然である。



ビッグタイトルを持つ企業同士の提携……。生き残りを図るためにどこも必死なのだろう。

ナムコオーナーの中村雅哉氏(同社会長兼社長)、エニックスオーナーの福嶋康博氏(会長)の場合は、それぞれ所有企業の代表取締役を兼ねている点でまだマシだ。しかしスクウェアオーナーの宮本雅史氏に至っては、スクウェアの経営にはすでに公式な形で関与しているわけではない。

この3人が所有株を交換することになったから、所有企業も提携することになったと考えていいのか。あるいは企業間が提携するから、オーナーが株を交換しあったのか。中小企業ならともかく、上場・公開企業ではあまり例のない提携手法ではある。

では、このユニークな提携が目指すものはなんだろうか。

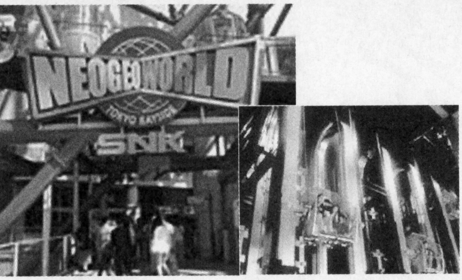
答えは〃業界の覇権〃ではないかと思われる。もともと各社は、それぞれ独自に覇権を狙ってきた。しかし市場環境が厳しさを増し、一部企業にちょっとした経営上の失敗なんかもあって、体力も弱り気味である。このままでは想定される最大のライバル「コナミ」に勝てそうにない。

そこでコナミに勝ちたい3社のオーナーが、打倒コナミという旗印の下に集合した――そんなシナリオが容易に思い描けたりもする。事実、コナミは総合エンターテインメント企業としての素地を固めつつある。業界No.1の実力を有していることは明白で、依然として勢いも衰えていない。今回の3社連合がコナミとの間でいい意味での競争を呼び、市場活性化につながればとは思うが……。

PROFILE
青山博美(あおやま・ひろみ)
'65年生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電気・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

SNK事実上の倒産にみる業界が迫られる構造改革の予兆

下げ止まることないゲーム市場。SNKだけではない。ゲーム業界全体の一大再編・淘汰劇が始まろうとしている……。



鳴り物入りで開演されたお台場のネオジオワールドが3月31日に閉店。その矢先の倒産であった……。

小泉首相の誕生以来、「構造改革」という言葉が幅を利かせている。日本企業にとっての構造改革とは、平たく言えば、縮小していく需要と過大な供給体制との大きすぎるギャップを是正することだ。ゆえに日産の東村山工場は閉鎖され、NKK・川鉄は統合し、そごうは淘汰に追い込まれた。改革は倒産・失業者増といった難問と表裏一体。ゲーム業界が今、直面している問題もこの例に漏れない。

4月2日、業界老舗のSNKが大阪地裁に民事再生手続きの開始を申請、事実上倒産した。負債総額は380億円。最近ではデータイースト、ヒューマンなどに次ぐ大手メーカーの破たん劇である。

SNKは、インベーダーブームに乗った業務用機器メーカーとして'79年に設立された。以降、'80～'90年代に『怒』『餓狼伝説』『ザ・キング・オブ・ファイターズ』など良質なアーケードゲームを開発。NEO―GEO、ネオジオポケットといった家庭用ハード事業にも進出した。しかし、業界そのものの冷え込みと開発コストの上昇に加え、ネオジオポケット、アミューズメント施設「ネオジオワールド」の失敗が重なり、資金繰りが急速に悪化。昨年8月にアルゼ傘下で再出発に入ったが、今回の再建断念に至った。

強力なアーケードタイトルを武器にコンシューマハード事業へ、というSNKの戦略は、セガのビジネスモデルに酷似しており、その〝ミニ版〟という趣もある。両社の分かれ目は、単に故大川功氏のような存在がいたか、いなかったかということであろう。一部アーケードマニアを対象としたSNK型のニッチビジネスはある時期までは確かに通用していた。仮に業界の地盤沈下がなければ、SNKは今でも細々とやっていくことができたかもしれない。

インベーダー以来の老舗の〝居場所〟を失わせるほど、業界の需給ギャップは大きくなっている。目下、セガやナムコを中心に業界内提携の動きは急ピッチで進んでいるが、恐らく市場はまだまだ下げ止らない。次に来るのは大掛かりな再編・淘汰であることは火を見るより明らかだ。鉄鋼、自動車といった古き基幹型産業が十年がかりでやっている構造改革。ゲーム業界はわずか数年でこの遂行を迫られている。プラットホームメーカー・SNKの破たんはその幕開けを告げるものかもしれない。

PROFILE
結城真吾（ゆうき・しんご）
ジャーナリスト。'65年生まれ。業界には古くから携わる。ゲーム業界の足腰は他の業態に比べあまりに脆弱。リストラ余地も乏しいため、結局は大型再編しかないと見ている。

よみがえれ！
セガ魂！



イラスト：中川悠京
「とべなかった」
羽根はあった。風もあった。子供たちに持ってゆくプレゼントもあったのに飛べなかった。なぜだろうか？



“セガ”の良さってなんだったっけ？

ＳＧ－１０００Ⅱを購入した時からもう15年以上経つ。個人的な話だ。なぜあの時、ファミコンじゃなくセガを選んでしまったんだろう？　一般的に考えればオカシイ話だ。だってゲーム画面を比べれば分かりそうなものじゃないか。なのにマークⅢ、マスターシステムとその後も買い続けた。

何に惹かれたんだ？　ハードのデザイン？　拭いきれないマイナー感？　とにかく〝選ばれた〟ように〝選んでしまった〟。時が経ち、周りのゲーム好きを見回すと、なぜかセガハードを好きな奴が多かった。困った奴らだ。

ＤＣ生産中止の報と時を同じくして、セガは今後ハード事業を行わないとユーザーに告げた。ＤＣというハードがセガらしくないハード（少なくともデザインは）ということもあってか、特別驚きはしなかった。しかし……。過去のハードへの思いがよぎる。

今回の特集は「セガの魅力は何だったっけ？」ってことを考えたい。セガの歴代ハードを総括しつつ、ＤＣのソフト批評も行う。ちょっと懐古的でもある。でも原点回帰的な気持ちって大切だ。そこから学べることもたくさんあるはず。

セガには、自身の魅力を再認識して、再びその元気な姿を見せて欲しい。

〝セガ魂〟溢れる姿を。

セガは今後どこへ行こうとしているのか――

〝主〟なきセガ五里霧中の船出

GBA版『チューチューロケット！』発売やゲームキューブ、Xboxへの参入表明など、加速する他社ハードへのソフト供給。しかしそこに〝セガ〟はあるのか？ 首脳陣から聞こえる言葉は、ゲームファンの心に届かないものばかりだ。セガの迷走は続く……。

不在の軽さ

遺影の大川さんがにこやかに微笑んでいる。4月19日に開催された「セガ構造改革・アナリスト説明会」では、CSK会長兼務の福島吉治会長、佐藤秀樹社長、香山哲構造改革推進本部長ら目下のセガのキーマン6名が故大川氏の遺影とともに出席、新生セガに関するプレゼンに臨んだ。昨年11月の他ハードへの参入決定から、1月のDC撤退、そして3月の大川氏死去。業界草分けのメーカーにとって、かつてない激動の日々が続いた。大川氏亡きあと、この会社はどうなるのか。リーダーシップは誰が取るのか。そしてCSKとセガの関係はどうなるのか。説明会はこうした半年間の総決算という位置付けである。

結論から言って、内容的に特に新鮮味のあるものはなかった。説明の大半を行ったのは香山氏。次いで福島会長が10分程度。佐藤社長に至っては、本当に挨拶程度のものであった。なお、香山氏は前日に交通事故にあって全身打撲の重傷を負っていたが、「もし出席しなければあらぬ憶測を招きかねない」として、包帯姿で登場。セガ社長ポストをめぐる一連のゴタゴタと〝憶測〟を呼ぶ土壌（企業体質と言うか）については今さら言うまでもない。

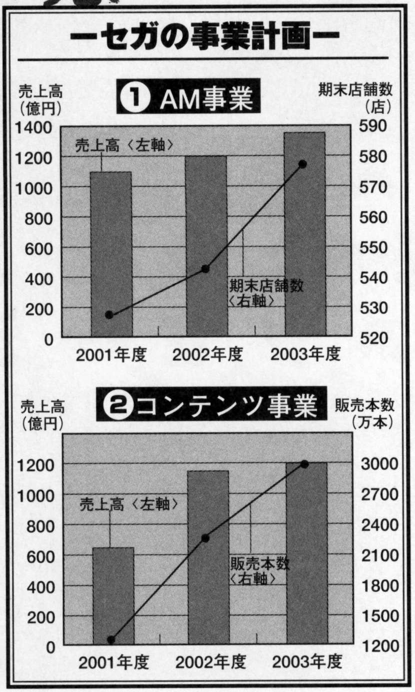
とにかく、「セガは復活する」（佐藤社長）そうだし、「CSKとセガのビジネスはまったくの別物」（福島会長）というし、「（業界内で）今は大変良いポジション」（香山氏）であるらしい。遊休不動産の売却（簿価２５９億円）、場合によっては羽田本社の売却、有価証券（簿価１４０億円）の一部売却など徹底的な財務改革案も出された。従業員数も１０８１人から今3月期末に７００名体制へ移行させるという。「神棚にあるもの」（福島会長）とされる大川氏贈与資産（８５０億円）も恐らく、数年内に取り崩されることになろう。少なくとも今3月期のキャッシュフロー（※1）は確保できる見通しが立った。

いちソフトメーカーとして確固とした収益体質を築くという方向性も、そしてCSKとセガのシビアな関係も改めて理解できた。しかし、プレゼン全体に漂うこの空虚な雰囲気は一体何か。

説明会を通して見えたのは〝不在〟の二文字である。結局、「大川さん」はもちろんのことだが、「セガ」そのものも、「ユーザー」も「ゲーム」もどこにもいないのだ。アナリスト向け説明会という


「セガ構造改革・アナリスト説明会」の席。右端に大川氏の遺影が見える。

（※1）現金収支。つまり「会社が使えるおカネ」のことで、財務の健全性を示す。多いほど資金に余裕アリ。数式は税引後利益＋減価償却費。



性格上、首脳陣は株式市場に対して物を喋っているわけだが……今期の単体・連結決算の営業黒字化、来期の売上高営業利益率15％以上、再来期のROE（※2）15％以上といった目標など、耳触りのいい言葉を並べるのはいい。株価も堅調が続いているわけだし。セガには本当に頑張って欲しいと思っているが、この〝不在の軽さ〟は一体どうすればいいのか。

青写真に現実味なし

グラフ①はAM事業の向こう3年間の計画である。SCEやナムコと提携してブロードバンドの新事業を開拓しつつ、施設運営で市場シェアを3年後に20％（現在17％）。機器販売は28％→35％へ高める。また、外食や公共施設向けなど異業種と融合した新業態店舗にも力を注ぐという。売上ベースでいくと2ケタ前後の成長を続けるわけだが……でも、どうやって？ なるほど、同業他社がAM事業から手を引きたがっている現状で、シェアを高めることは可能だろう。だが、市場の下降トレンドが加速している現状ではシェア拡大＝売上増の公式などない。異業種融合店舗にしても、すでに何年も前からやってる話だ。むしろ「AMはセガの命。すごいゲームを作る」と佐藤さんあたりが強調してくれれば、少しはみんなも夢を持てるのに。

続いてグラフ②がコンテンツ事業の計画。3年後には倍の売上、倍以上の販売本数を見込んでいる……いや、こうなるといいと僕も思う。本当に。

DCがなくなっても、PS2、Xbox、ゲームキューブと多彩なフィールドがセガを待っている。だが、もう散々書いてきたことだから省くが、他ハード供給第1号であるGBA向け『チューチューロケット！』の初回出荷4万本という数字を、首脳陣はどう見ているのか。また「『PSO』でネットゲームに収益化のめど（課金など）がついた」（香山氏）というが、発売半年で〝終わりのないゲーム〟のビジネスモデル（長時間拘束という性格による他タイトルへの影響、通信速度が不透明なPS2への応用問題など）は、本当に分析できるものなのか。

香山氏は盛んに〝有利な立場〟というフレーズを使っていた。Xbox、キューブの登場で業界の競争が激しさを増す中、任天堂を除く2社にとってセガの存在は非常に魅力であろう。有利なライセンシィ契約は取れるに越したことはない。しかし当たり前の話だが、〝セガでない〟福島・香山両氏には、ゲーム屋としての気概はやっぱり見えないのだ。この点、任天堂が同時期に行った説明会で、山内・宮本両氏が「我々はゲームを一番良く知っている。でも今ゲームをどうすればいいのか悩んでいる」と心情を吐露したこととは対照的であった。

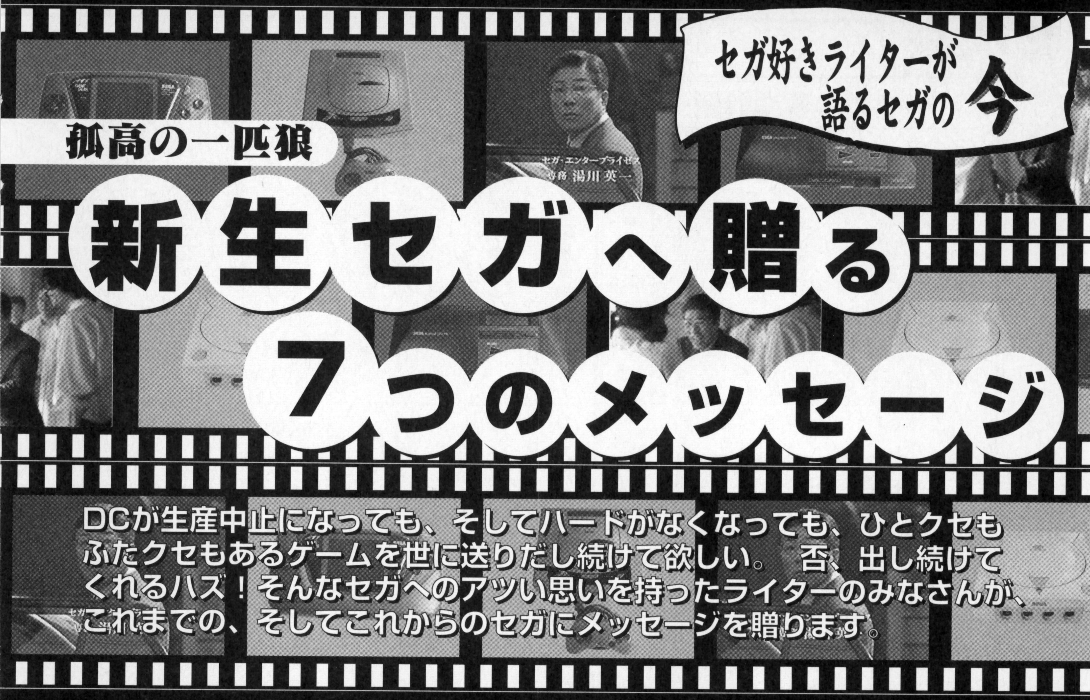
〝不在の軽さ〟を内包したまま船出した新生セガ。今はセガがセガを取り戻す日を待つしかない。

PROFILE

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）

株式新聞記者。為替、債券、株式と金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。経済入門書として著した『今日からいっぱし！経済通』（日本経営協会総合研究所）が好評、ゲームの話題も多数。

（※2）株主資本利益率。「企業に投資した資金が何％程度の利益をあげているかを示す。高いほど収益性の高い企業。税引き後利益÷株主資本×100（％）。



孤高の一匹狼

新生セガへ贈る7つのメッセージ

DCが生産中止になっても、そしてハードがなくなっても、ひとクセもふたクセもあるゲームを世に送りだし続けて欲しい。否、出し続けてくれるハズ！そんなセガへのアツい思いを持ったライターのみなさんが、これまでの、そしてこれからのセガにメッセージを贈ります。

エール①　新たな伝説の始まりです！

箭本進一　セガ歴：16年
「スペースハリアー」を初めてみた時の衝撃は一生忘れることができないでしょう。今も鮮明に思い出せます。

信者に嘆いている暇はないのです

DCは〝増設一切なしでインターネットへ接続できる〟唯一のコンシューマゲーム機です。これはPS2もなしえなかった快挙です。2001年4月現在でさえこの機能を実現した機種はないのですから、これがDC発売当時に計り知れないアドバンテージであったことは想像にかたくありません。しかしその時、DCは宣伝で何を訴えていたでしょうか？

「湯川専務」。莫大な宣伝費を使って、湯川専務という一個人の捕らえ所のないイメージを訴えていたのです。確かに湯川専務の知名度は上がりました。しかしそのイメージは、DCのアドバンテージであるネットワーク機能をなんら想起させないものでした。

PSが商業的成功を収めたことにより、安定志向のライトユーザー層を取り込むことは、ゲーム販売戦略のキーワードの一つとなりました。その流れを受けて、ゲームの宣伝が従来にも増してイメージ重視のものになっていたのは確かです（ゲーム画面がほとんど出ない宣伝も珍しくありませんでした）。しかしそれは勝者PSだからこそ取れた戦略でした。すでにPSで安定を味わっているユーザーに対し、新しいハードとソフトを買ってもらわねばならないセガの取るべき戦略ではなかったのではないでしょうか。

もしも初期DCの宣伝がネットワーク機能を十二分にアピールするものだったらどれほどのインパクトがあったかと夢想せずにはいられません（細かいことを言えばPSの宣伝で「ぽんっ」というサウンドロゴがCMの始めにきているのに対し、「ドリームキャスト！」というサウンドロゴがCMの最後にきていたのも象徴的です）。3000円台で売られているPS2のブラウザと、無料配布のドリームパスポートを比べて、悲しみを覚えた人も少なくないと思います。

ですが何ら絶望することはありません。心に残る様々な名作を作り出したセガがなくなったわけではないのです。皆さんは夢想したことはないでしょうか？「ソフト勝負であれば、セガは負けないんだ！」「PSユーザーにセガのソフトをプレイしてもらえば、その良さが分かってもらえるのに……」「セガのソフトと他社のソフトを同じ土俵で真剣勝負させてみたい！」と。図らずもこの夢は叶いました。セガのソフトが一番の売れ線ハードで発売されるのです。

これからが新たな伝説の始まりです。我々は時代を目撃するのです。そこにあるものを考えれば、嘆いている暇などないのです！　さあ、顔を上げましょう。見届けるのです！

セガの撤退についてひとこと
セガはまだ倒産していないので、焦っていません。自分はソフトウェア至上主義者ですので、別段撤退されても構わないと思っています。しかし、「淋しくない」と言えば、嘘になりますね。（大阪府　Akihiro　Inda）

エール❷ 名誉ある方向転換

身軽になったセガの将来は明るい

G-Trance／児山 セガ歴：15年
アーケードの『アウトラン』を遊んで以来、豪快で大味なセガ体感ゲームファンに、そしてセガ信者になってました。

私にもそれなりのセガ信者歴がありますから、多少のニュースでは驚きゃしません。しかし、さすがに今回は「おお、セガも腹を括ったか」と感慨深いものがありました。セガマークⅢは、任天堂のファミリーコンピュータが90％近い家庭用ゲーム機のシェアを固め、サードパーティーの参加もない中で孤軍奮闘してきました。しかし正直なところ、素直にファミコンでゲームを出せばいいにも関わらず、なんかほとんどセガの「ゲームメーカーとしての意地」だけで頑張っていたように思います。

結果、セガマークⅢの末期には、ハードのシェアをほとんど任天堂に取られた状態でした。次のメガドライブではシェア奪還を図るために「一台売るごとに赤字が出る」とまで言われるほどに価格を下げることで、地道にシェアを伸ばして、意地を見せました。かと思えば、セガサターンと並行してスーパー32Xのような、セガ信者から見ても「負け戦」が見えるようなハードを売り出し、ユーザーを混乱させて、自滅してしまいましたが……。今思うと『32Xさえなければ』なんて恨み言のひとつも言ってみたくなりますな、信者的には。

だから、〝ソフト屋さんに専念する〟ってのはセガにとって決してマイナスじゃない。逆にこれからは、今まで家庭用ハードにかけてきた「無駄金」をソフトウエアやコンテンツに注ぎ込めるわけですから。「うらら」や「ソニック」など、インパクトのあるキャラクターを持っている、もしくは生産できるセガにとって、今回の決定はむしろ「名誉ある方向転換」だと思っています。コンテンツビジネスにおいて、「売れる」キャラクターが自社にあるというのは強みです。『どこでもいっしょ』のトロがカルピスのCMに出たり、『ポケットモンスター』のキャラクターが様々なメディアで収益をあげていることからも、ゲーム以外のところで収益が得られる利益率のいい商売となる可能性を持ってますから。

ですから私見では、世間が言うところのセガ没落ムードは感じずに、むしろ「身軽になったセガ」の将来は明るいと思っています。そりゃあ信者として、セガの家庭用ゲームマシンがなくなることに関しての寂しさは確かにあります。しかしそれ以上に今後セガがどんなハードでどんなゲームを出すのかを、楽しみにしています。セガ信者はへこたれないのです。

あと個人的には凋落著しいアーケードゲームにもセガパワーを注入して欲しいと思います。単純で豪快でバカなセガゲーでアーケードに喝を！

エール❸ 最強のサードパーティとなれ！

どのハードでも注目を浴びるラインナップを出して欲しい

天野譲二 セガ歴：15年
『スペースハリアー』をこよなく愛し、セガサターンという悪女に取り憑かれて早7年目（現在進行中）。

DC、そしてセガのハードはなぜ失敗したのか。それについては、与えられたスペースでは到底語り切れない。〝DC発売初期のNEC製ビデオチップの生産不足〟〝サードパーティ確保の失敗〟〝ネットワークゲーム機というコンセプトの空回り〟など。ちょっと列挙するだけで文字が埋まってしまう。漠然とした意見で申しわけないがここでは一点だけ、常々セガに感じていることを書かせてもらう。

コンシューマでは万年2位（3位？）なりに、ブランド力のあるセガだ。その知名度によって少しでも弱みを見せれば、メディアの格好の標的になってしまう。苦戦するハードの販売状況から、財務や社内のリストラ状況まで。セガとDCに関しては、微に入り細に入り、ネガティブな報道が多かった気がする。というか、DCにはそう思わせるほど、登場以来ネガティブなイメージが付きまとっていた（自虐広告は別としてもだ）。

プラットフォームメーカーは自らのソフトでハードを牽引しつつ市場を構築し、それと同時にサードパーティを招き入れることで、ユーザーにそのハードへの安心感と将来性を感じさせなければいけない。この3つの輪をうまく回転させる技量（時にはダーティな手段も含めて）は重要だ。いくら良質なソフトがあったとしても、周囲に信頼感を与え、アメと鞭を使いこなせなければ、石田三成になってしまうのは必定である（その逆は……言わずもがな）。素人に容易に指摘されるようなミスを続け、ネットやメディアに社内事情をリークされまくっては、たとえ信者でも呆れ返るしねぇ。このあたりの脇の甘さが、DC最大の敗因だったと筆者は思っている。

なんにせよ、セガはハードから撤退した。今後はマイナーハードの悲哀を知り尽くさせられた経験を忘れずに、バランスのとれたマルチプラットフォーム対応のソフトハウスになって欲しい（幸いなことに、キャスティングボートを握ったなどとは勘違いしていないようだが）。一部のソフトハウスのように、マルチプラットフォームとかいいつつ、マイナーハードに主力ソフトや新作はゼロ供給、移植作は古くて売れ筋でないソフトを外注のベタ移植で出してお茶を濁すというような真似はしないで欲しい。どんなハードでも№1の人気と注目を浴びる、そんなラインナップを送り出せる最強のサードパーティとなってくれることを願う。セガはそれだけの力は有している。ただし、今後は「マイナーハードだから売れない」という言い訳が通用しないことも深く認識しておいて欲しい。

セガの撤退についてひとこと
セガマニアでないDCユーザーとしては「しょうがない」と「許せない」が半分ずつかな。（千葉県　河島キョウジ）

エール④ セガに反省は似合わない

RD セガ歴：15年
実は言うほどのセガ好きでもないが、STGの充実度でMDとSSを選択してしまった男。後悔はしてない（つもり）。

どこまでも突っ走って閉塞した業界に突破口をあけろ！

DCの敗因、ですか。それをあえてセガ好きライターに聞くなんて、まるでオ○ムの裁判で信者に「麻○被告についてどう思うか」と訊ねるのに近いような……いえ、なんでもないです。

ありきたりな意見ですが、やはり『DQ』『FF』『ポケモン』に匹敵するソフトがなかったのが敗因でしょう。日本で一番ウケるのはRPGなのに、DCにはそれが少ない。おそらくセガだって、SSが敗北した時にそれを痛感したんでしょうけど。だからってアーケード畑の人に70億も渡してRPG（じゃなくてFREEか）を作らせるのは誰が見ても戦略ミスです。10億で7本のRPGを作っていれば、どれかは当たったかもしれないのに（そういうもんか？）。

一ユーザーとして、腹が立ったこともいくつかあります。「役に立たないVMを何個も買わせるな！」「S端子ケーブルやブロードバンドアダプタをやたらと高い値段にするな！」「しょーもないソフトまで定価販売するな!!（すぐ公取委に注意されたけど）」。セガとしては賢く儲けるつもりだったのかもしれませんが、殿様商売を殿様以外がやってもただ悪印象なだけですよ！

と、ここまでは建前。

実を言うと俺は、いまだになぜセガが負けたのか理解できません。

だってセガのゲーム最高じゃん！『クレイジータクシー』や『ジェット セット ラジオ』、『ダイナマイト刑事2』が遊べるのはDCだけなんだぜ!! こんなイカすマッスィィンが負けるわけないって。負けたのはきっと、任天堂やSCEの汚い陰謀のせいなんだ……。あるいは何者かの呪いとか。ああっ！ NEC-HEとATARIが、三途の川の向こうで藁人形に五寸釘を打ちつけてる!!（笑えない）

要するにソフトラインナップの偏りこそが最大のガンであり、また最大の魅力でもあったんでしょうね。個人的には、この矛盾こそがセガらしさだと認識してます。

さて、セガは一ソフトメーカーになってしまったわけですが、果たしてこれから、その偏りが是正されるんでしょうか？ アーケードが凋落傾向にあり、他のソフトメーカーが苦しんでいることを考えれば、このままでいいわけはないでしょう。しかし個人的には、「お前らに反省は似合わん！ そのまま行け!!」と思います。時流に乗ったソフト作りで賢く儲けようなんて考えず、どこまでも突っ走って閉塞した業界のブレイクスルーとなる作品を作って欲しいものです。今のセガの開発力なら、それがまだ可能だと信じています。

エール⑤ 中堅タイトルへの注力を望む

多根清史 セガ歴：15年
メガドライブと出会った時、「同志が持てるマイナーハード」となぜか直感。漆黒のボディにトキメキ。

ライブラリを活かし市場の活性化を！

筆者にとって他社のハードを買うことは、ブームや消費といった社会的行動だったのに対し、セガハードの購入は極めて個人的な体験でした。ゲーセンで体感ゲームの圧倒的な技術力に眩惑（げんわく）を覚え、自宅のメガドラでその差をしみじみと味わう「わびとさび」。この全生活を包むオールレンジさこそセガファンにとっての醍醐味であり、それ以外の人に対しての間口の狭さとなっていたのでしょう。

家庭用ハードとの決別に関しては、経済的に選択の余地がない唯一の道に違いないのですが、それと引き換えに〈セガというブランド〉を失うリスクも含んでいます。いかにもセガらしいSSから、家電的なスマートなデザインのDCへ移行した際、かなりの数のセガファンが「セガとはかくあるべし」という信念ゆえに離れていったことが、ブランド力の裏返しの怖さを物語っています。つまりセガは、ハードから撤退しつつも、ブランドの〝暴走〟をコントロールする必要があるのです。これは、今までと違う体質の企業を目指すのと同時に、今まで育てた〈セガという本質〉を保ち続けなければならないという困難な戦いです。

セガハード用のゲームは、そのハードの特性と一体化していました。たとえば『コード：ベロニカ』のDC版とPS2版を比べると、データはほぼ同じなのに、肌感覚レベルで違うものに仕上がっています。また『サクラ大戦3』のように、RAM容量の制約から移植は不可能と表明された例もあります。セガ以外のプラットフォームでソフト自体が〝セガ〟であり続けるには、コアユーザーが好む「セガ色」も考慮に入れるという、細やかな気配りが不可欠なのではないでしょうか。

最後に、セガに望むことは中堅タイトルへの注力です。同社の巨大な資金や組織力の動員といった大作向きのポテンシャルは、おそらく国内ではスクウェアが辛うじて比肩できる〝超弩級〟レベルです。しかしそうした作品は、ユーザーにまとまった時間の確保を要求してくるため、年に数本も売れない「季節モノ」になっています。よって今後、停滞気味のゲーム市場を活性化させるには、良質な中堅タイトルのコンスタントな投入が有効でしょう。

セガは、せっかく大作で溜めた貴重なライブラリを、組織レベルで共有する文化が欠如していると聞きます。そうした蓄積を他の中小メーカーにも有償であれ開放していき、中堅市場の育成役を務めてくれればと切に願います。

セガの撤退についてひとこと
仕方がないと思う。ある程度予想はしていたし。（埼玉県　8王子）

エール❻ ACメーカーとして邁進せよ！

加藤羅刹　セガ歴：18年
『ペンゴ』のステージ間デモを見た瞬間、猛烈なセガファンになりました。

コンシューマ部門を切り捨てた英断に拍手

実は私、生粋のアーケードゲーマーでして、いまだに『ファンタジーゾーン』が表紙のゲーメスト創刊第2号を持ってるくらいでして。

そんな私にとってセガと言えば〝偉大なる最高のアーケードゲームメーカー〟なんですよ！ そうに決まってますよ！ 常識だよ！ 分かったかこのスカポンタン野郎どもっ！ と鬼の形相で無知なシロガネーゼ風の奥さん連中を叱りつけたい気分で一杯ですが梅雨対策は万全ですか？ 銃田夢人です。

私がセガというメーカーを明確に認識したのは、'80年代中頃のこと。『フリッキー』『ミスターバイキング』『三輪サンちゃん』『ごんべえのあいむそーりー』などがゲーセンに並んでいた時ですな。「ああ、カラフルで愉快なゲームを出すメーカーだな」と思ったものです。決定的だったのが、『スペースハリアー』の登場。「なんか機械（その頃は筐体という言葉を知らなかった）がグリングリン動いて物凄いことになっているらしい」という話を聞いて、すぐに電車に乗って隣町まで行き、初めてプレイした時の処女的衝撃と言ったら！ それこそ視床下部室傍核内のオキシトシンが沸騰するぐらいの興奮を覚えました。

その後もセガが放つアーケードゲームには打ちのめされっぱなし。『エンデューローレーサー』をプレイ中に勢いあまって後ろにひっくり返ったり、受験勉強そっちのけで『シャドーダンサー』の攻略に血道をあげたり、誰もプレイしていない『ダークエッジ』に連日コインを投入したり、『ずんずん教の野望』が行きつけのゲーセンに入ったと思ったら3日で消えて愕然としたり、『ファイティングバイパーズ』『ラストブロンクス』『電脳戦機バーチャロン』に給料のほとんどを注ぎ込んだり……。

というわけで、アーケード部門の足を果てしなく引っ張り続けてきたコンシューマハード部門をバッサリ切り捨てたセガの英断には大拍手でありまして。今後はナンバーワン・アーケードゲームメーカーとして迷うことなく邁進していただきたいものですな。そして、ナイスなアーケードゲームを連発して欲しいものですな。

もしアーケード部門を縮小なんかしたら、死んでも許しません。アーケードを蔑ろにするセガなんて、むしろ存在しなくて良いです。その時には、「これまで沢山の素晴らしいアーケードゲームを作ってくれて、ありがとらのこいました(©ゲイングランド)」と捨て科白を吐いてセガと永久決別する覚悟でいますね、私は。

エール❼ チャレンジ精神を忘れるな！

池谷勇人　セガ歴：18年
きっかけ：父親ゆずりの二代目セガ信者。物心ついた頃にはSG-1000と戯れていた記憶があります。

新境地を切り開いてこそセガ・イズム

ゲーム業界はここ数年、深刻な〝続編・リメイク症候群〟に冒されている。PS2はもちろん、新ハードのGBAまでもが、安易な続編とリメイク作品にラインナップを占拠されているではないか。クリエイターもパブリッシャーも、そしてユーザーさえも、続編タイトルの持つ「安心感」に毒されきっているのだ。

しかし、セガだけは違った。膨大かつ優良なソフト資産を抱えていながらも、それに頼ることなく斬新な作品を創出し続け、生ぬるい続編に飽き飽きしたゲームマニアたちにいつも新鮮な刺激を与えてくれていた。『スペースチャンネル5』『ROOMMANIA #203』『クレイジータクシー』『ジェットセットラジオ』、そして『シェンムー』のような作品は、そういったセガ・イズムの産物である。

一方、セガの敗因もまたそこにあった。たとえば既存のブランドを活かして、『バーチャ』や『ソニック』といった作品をより前面に出していけば、開発費を抑えつつ、ライトユーザーに対する認知度を高めることができたはずだ。

安易な続編ビジネスに染まることなく、その身を削りながら多くの名作を生んできたセガに対し、いまさらながら感動を禁じえない。

とはいえ、DC事業に見切りを付け、最強のコンテンツ制作集団として再生を誓った今後は、必然的に過去のソフト資産を活かした堅実路線へ転向せざるを得ないだろう。それを裏付けるかのように、PS2では『バーチャファイター4』『サクラ大戦』、GBAで『ソニック』、Xboxに『ジェットセット ラジオ』『パンツァードラグーン』と、それぞれに一線クラスの精鋭タイトルを配してきた。

今やセガのラインナップは、かつてないほどの続編とリメイクで埋め尽くされている。それは再生に向けた強い意志の表れだろう。歴代の看板タイトルが名を連ねる様は実に壮観で、ファンとして心が躍らないわけがない。しかしその一方で、常に新境地を切り開いてきたセガ・イズムを置き去りにしてしまうのではないかという懸念もある。単に過去の名作が遊べるというだけでは、ファンは満足しないだろう。やはりセガには永遠のチャレンジャーとして、続編とリメイクにまみれたゲーム業界に、堂々と立ち向かい続けて欲しいものだ。

もっともそんな心配をよそに、ウォーキングマシンを筐体に組み込んだ『犬のおさんぽ』のようなバカゲーを発表してくれるあたり、まだまだセガのDNAは健在のようだ。

セガの撤退についてひとこと　生産中止の発表後、すぐに他ハードでソフトを出しているのを見て、所詮は商売なんだなぁ、と幻滅。（神奈川県　YAS）

セガ製ハード総括！

SG－1000シリーズ

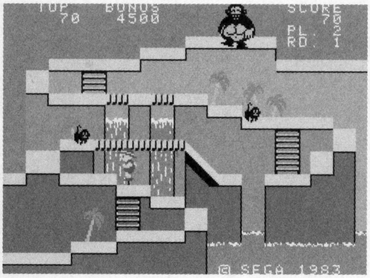
SG-Series

'83年7月15日発売　15,000円



驚くべき低機能
セガハード 苦難の道への始まり

FCと同時発売という十字架を背負ったセガ最初のハード。歴史は、アタリのゲーム機が生み出したコンシューマハード乱立期より始まった。



どうしたってFCに勝てるはずもない地味な画面。しかしだからこそ……（写真は『コンゴボンゴ』）。

生まれた時から"弱者の意地"

今から16秒以内に地球を滅ぼすに付きまして一つだけセガに関する質問を受け付けるぞこの野郎！と『アラビアンファイト』の神にスゴまれたら、迷わず「SG－1000（以下SG）だけで、どうして家庭用ゲーム機から撤退しなかったの？」と聞きたい。

本機が'83年7月、つまりファミコン（以下FC）と同年同月に発売されたことは、大してドラマチックなことではない。ヘタをすればゲーム業界の元寇と化して太平洋を渡っていたであろう黒船＝VCS（※1）がアタリショックによって沈没してくれたおかげで、その翌年の日本では我が世の春とばかりに新型ゲーム機の群れが芽吹いていた。この時点においてはセガも、そうした「一発」を当てこむ多くのメーカーの一つに過ぎなかった。FCと発売時期が重なったのは、単に大きなムーブメントがあり、それに素早く乗ったという意味以上のものはない。

SGのスペックは、そう言えるほど当時としても気合が抜けていたのだ。キャラが単色の『コンゴボンゴ』が、FCのカラフルな『ドンキーコング』の横に展示されている中、あえて前者を選ぶには無理がある。一世代前のVCSより少しマシな程度のSGの低機能では、FCという、大ヒットによる量産効果がなければ会社が潰れてしまうほどの贅沢なチップを積んだ同価格帯の高機能機に対抗すべくもない。

そして、きっかり1年後に後継機のSG－1000Ⅱが発売される。しかし本体デザインの見直しとパッドの改良に止まるマイナーチェンジ機では、当然FCの優位を覆すのは難しい。

パッドに小さなスティックを取り付けたり、薄いマイカードが使えたりというギミックの面白さはあったものの、発売直後からSGシリーズは画面がすでに古臭かった。だからⅡが売れなければ退き時と割り切るのもアリだったし、現に「一発」でそそくさと退場したメーカーも少なくなかった。

しかしセガは踏んばった。筆者は一連の動きをリアルタイムで見てきた世代だが、取るに足らなかいSGシリーズに対して、妙に鮮明な記憶がある。なぜか？　つらつら考えるに、そのカギは「弱者の意地」だ。ふにゃふにゃのダメパッド、似ても似つかぬアーケードの移植など、日々さらし者も同然なのに、あのアカ抜けない無骨なフォルムはゲーム売り場の一角でしぶとく売られ続けていたのである！

あの頃からセガは「1位から遠く離された2位」という、ややこしい愛され方をされていたのだろう。

多根清史（BIG☆BURN）：SC-3000（※2）の本体が約3万円なのに、専用FDDが10万円近くしたトンチキな時代から"アイラブセガ！"。千年後に自分のコレクションが発掘されたら「20世紀のゲーム業界の覇者はセガだった」と誤解されそうな。

（※1）'77年に北米で発売。1400万台を越す大ヒットを飛ばすが、ソフトの粗製濫造によって、'82年のクリスマスからまったく売れなくなる。通称「アタリショック」。日本では'83年5月に発売。

（※2）キーボードと一体型の"自称"パソコン。SGシリーズのゲームも遊べる。価格は29,800円。SGシリーズにSK-1100（13,800円）というキーボードを接続すれば同機能を楽しめた。

セガマークⅢ

SEGA MARK Ⅲ



'85年10月20日発売　15,000円

FC陣営にたったひとりで立ち向かった美しくも悲しい高性能の8BITハード

**FCに対抗して、SGシリーズをバージョンアップ。
明らかに性能は上だったが……。やはり、その戦いは無謀だった。**

量は気合いでカバーしたが質は……

'80～'83年までの間、家庭用ゲーム機業界は、「乱世」というにふさわしいほど、独自企画のマシンを各社が発表していた。玩具会社・商社・輸入業者、そしてアーケードゲームメーカーなどの様々な業界が参入し、覇権を争っていたのだ。そして最終的にはご存知のようにファミリーコンピュータ（以下FC）が勝利を収める。

しかしこのゲーム機戦争で一社、任天堂への降伏を良しとしない会社があった。〝セガ〟である。アーケードゲーム業界のトップメーカーという誇りからか、ゲーム作りのノウハウに自信があったのか、それともポッと出の花札屋なぞに負けてたまるかと思ったのか。どんな意図か知る由もないが、とにかくセガはFCの向こうを張ってセガマークⅢ（以下マークⅢ）を開発した。FCよりも少しだけ高性能で、発色がキレイなゲーム機。当時、セガはアーケードで人気があり、「セガのアーケードゲームが家で遊べるなら買いたい」という人も少なからずいたのだ。

マークⅢは誕生以来ずっとFCを意識してきた。セガもファンも、FCにできることはマークⅢでもできるぞと言わんばかりに対抗意識を燃やしていたのだ。冷静に考えれば、任天堂＋数百あるサードパーティが作り出すコンテンツ群に、セガ一社で立ち向かうというのだからとんでもない話である。

しかしセガは見事にそれをやってのけた。月イチ、多い時には月に3本以上のソフトを発売したのだ。FCでRPGが流行れば『ファンタシースター』を作り、キャラバンシューティングの向こうを張って『アストロウォリアー』をでっち上げ、無理を承知で『アフターバーナー』を移植して大コケし、キャラゲーの流行にのって『あんみつ姫』や『ボーグマン』など、セガファンでも首をひねりたくなるゲームを出す――。今考えるとまったく正気の沙汰ではない。しかし当時セガマニアだった私は、そんなセガの熱意に痺れたのだ。

しかし「量」は気合でなんとかなっても、「質」はいかんともしがたかった。一部のソフトがマニアに受けたものの、健闘虚しくマークⅢは徐々に衰退していく。やはりセガだけの力ではFCの強大なソフト資産には勝てなかったわけだ（その点はセガも謙虚に受け止めたようで、メガドライブからは積極的にサードパーティに門戸を開いた）。

結論を言えば、マークⅢは決して成功したハードではない。しかし当時、マークⅢを育てようとしたセガの熱意が、ソフトの1本1本からひしひしと伝わってくる。個人的には憎めないゲーム機である。



絶望的な難度や無謀な移植作が数多く見られた。中には秀作といっていいゲームもあるにはあったが……。

G・Trance（ジー・トランス／児山）：マークⅢは壊れてしまったものの、メガドライブ＋メガアダプタで、いまだにマークⅢのゲームを遊び続けるセガ信者ライター。現在のお気に入りは『ナスカ'88』。音楽〝だけ〟はたまらなくイカス。

※マークⅢ発売から約2年の時を経て、完全互換のマイナーチェンジマシン「マスターシステム」（16,800円）が発売される。スペックなどの中身はほとんど変わらず、マークⅢではオプションだったFM音源ユニットと連射機能が標準装備されているだけのモノだった。約1年後にメガドライブが発売されたことで、あっという間にその使命を終える（なんだったのか知らないが）。

セガ製ハード総括！

メガドライブ

MEGA DRAIVE

'88年10月29日発売　21,000円



優秀なサードパーティを従え今なお語り継がれる伝説のハード!!

ゲームの質も含めて、ひとつの転換点となったといえるセガハード。“それ”に魅せられた者たちの魂は、今なお燃え尽きてはいない……!!

冷ややかに無視された16BITの旗手

'88年10月、今も多くのハードコアゲーマーの心のよりどころとして崇め奉られているメガドライブ（以下MD）が発売された。恥ずかしくも眩しく輝く「16BIT」のエンブレムを持つこのマシンも、発売当時は某ファミコン誌に「60万台しか売れないだろう」と書かれるなど、冷ややかな眼差しで迎えられたものである。

'88年といえば、すでにFCのトップシェアが確立されており、さらにそこへ新進気鋭のPCエンジンが攻勢をかけていた頃だ。そんな時期に、前年マスターシステムで惨敗したセガが新しいハードを立ち上げたからといって、一体誰が注目するだろうか？　案の定、一部の熱狂的セガファン以外は手を出さず、たまたま手にした一部の気まぐれな好事家ゲーマーも、初期のソフト『おそ松くん　ハチャメチャ劇場』のお粗末でハチャメチャな内容に怒り、MDをこき下ろす始末だったという……（無理もない話だが）。

'89～'90年にかけて、MDはアーケード移植作品で攻勢をかける（※1）。『アフターバーナーⅡ』『大魔界村』『TATSUJIN』といった良質な移植作品が評判となり、MDは徐々にマニア層へと浸透していった。しかし一般層からは無視され続ける。

確かにMDには強力なアーケードの移植作があった。しかし、ゲーセンに行かない一般層に訴求する作品が極端に少なかったのだ。特にRPG不足は深刻だった。一応『ファンタシースターⅡ』のようなRPGはあったが、戦闘バランスがきつくて手応えがありすぎ、『DQ』に慣れた人々を振り向かせるには至らなかったのだ。また、本来なら大ブームを巻き起こした『テトリス』のアーケード版が移植されるはずだったが、版権の関係で発売できないというアクシデントもあり、MDの伸び悩みはさらに深刻になっていく。

そして'90年11月。ついに最大のライバル、任天堂からSFCが発売される。飛ぶような売れ行きを示すSFC。MD陣営にあきらめムードが漂い始めていた。しかし……黒いゴキブリは意外としぶとく、そのまま座して死にはしなかったのである。

メガドラ ただでは死なず！

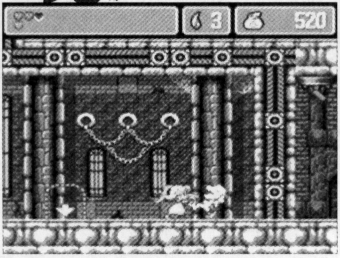
'91～'92年、アーケードでの体感ゲームブームも過ぎ去り、次の潮流となった対戦格闘ゲームブームにも乗り切れていなかったセガ。もはや、MDに移植するネタも尽きかけていた。だがそれでも、セガは戦うことをやめなかった。アーケードが駄目ならオリジナルで勝負すればよい！　かくして、ゲリラ的にオリジナルSLG&RPGが発売されることとなる。

渾身のSLG『アドバンスド大戦略』、『DQ』のスタッフによるRPG『シャイニング&ザ・ダクネス』、トドメはB級テイスト炸裂の『レンタヒーロー』！……どんなにあがいても結局はマニアックなゲームになってしまう、MDの悲しい性が良く分かるラインナップだ。

（※1）MDは、業務用基板に良く使われていたMC68000CPUを搭載している。このことからも、セガが始めから、アーケードの移植に主眼をおいてMDを開発していたことが窺える。

'91年、MDの混迷はさらに深まる。何を思ったのかセガは、ソフトも用意しないままにテラドライブを発売。すぐに自爆する。そして反省する間もなくメガCDを発売。今にしてみれば、同時発売ソフト『惑星ウッドストック』のあまりにもマズい出来が、メガCDの行く末を暗示していたように思う。いくつかの名作がメガCDから生まれたものの、世間からはまるで認められることもなく、フェイドアウトしていった。

この惨めな戦いぶりに、逆にファンになるひねくれ野郎もいたが（筆者がそうだ）、一般人はおろかマニアにまで、その存在は忘れられようとしていた。



地味ながら、ゲーマー魂に火を付ける作品が本当に多かった（写真は『モンスターワールドⅣ』）。

'92年度のMD本体の売り上げは40万台程度（前年度は70万台）。もはやMDには緩慢な死が待っているだけのように思えた。しかしそれでも、逆転のシナリオを模索しつつ生き続けたのだ。

自らの優位性を自覚したMD

無敵かと思われたSFCにも、弱点があったのをご存知だろうか。実は設計段階において、SFCはFCのソフトを動かせるようにしていたのである（※2）。その名残として、SFCにはFCとの互換を持つCPUが採用されている。しかしこのCPU、処理速度がMDよりもはるかに遅かったのだ！　この弱点は、ACGやSPGが力を持つ海外市場でさらけ出されることとなる。「ノロノロ走るマリオを超音速のソニックが追い越す」という比較広告をひっさげて現れた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は海外で大ヒット。エレクトロニック・アーツなどの良質なSPG群の力もあり、ジェネシス（海外のMD）対SNES（海外のSFC）のシェアは6：4となった。奇跡か偶然か……なんと逆転してしまったのだ！

だが、日本でのMD市場は依然として苦戦していた。スピードよりも映像美や物語性を重視したRPGが力を持つ日本市場。そこでは、MDのハード的優位もたいして意味を持たなかったのだ。しかし、それでもこの時期からMDは変わり始めたような気がする。これは筆者の主観だが、'92年以降のMDソフトには「最高のACG＆STGを作ってやるぜ!!」という開発者の自信のようなものが感じられた。特に、SFCではなく、あえてMDを選んだ中小メーカーにその傾向が強く現れていた。トレジャーの『ガンスターヒーローズ』、ゲームアーツの『シルフィード』、テンゲンの『ガントレット』。どれも掛け値なしの名作だ。これらの作品により、MD市場は活気を取り戻していく。

一般層が振り向くことは最後までなかった。しかし、SFCに満足できなかったACG＆STG派のゲーマーたちは、MDを強力に支持した。MDは他のどの機種とも違う、独自の存在となったのだ。

最終的なMDの国内普及台数は400万弱。その数、SFCに比べれば微々たるもの。にも関わらず今日も多くの人に愛されるMD。「メガドライバー」なる人種まで現れるようになった。それはなぜか？　おそらく、SFCと泥沼の戦いを続けるMDに、ユーザーがアイデンティティに似たなにかを見出してしまうからではないだろうか。まるでMD自身が「俺は俺にしか出来ないことをするんだ！」と自己主張しているように錯覚してしまうのだ。

MDを冷静な目で分析すれば、「ソフトラインナップの極端な偏りを修正できなかったために、シェアを奪えなかった失敗作」だ。だが、一ユーザーとしては「数々の熱いソフトをありがとう」と言いたい。MDは傑作ハードだった！　だから……わざわざSS発売後にスーパー32Xを出して、見事に自爆するオチをつけなくても良かったと思うのだが。

RD（あーるでぃー）：21世紀になって半年が過ぎようとしているのに、いまだにメガメガ言いながら「スラップファイト」に打ち込む末期的ライター。感想・苦情などは下記アドレスまで。ravewar@milk.freemail.ne.jp

（※2）実際には、完全な互換性を保てなかったためにその試みはなされなかった。

セガ製ハード総括!

ゲームギア

GAME GEAR

'90年10月6日発売　14,800円



重くてデカい 携帯されなかった携帯ゲーム機の"意味"

ゲームボーイに完膚無きまでに敗北した、と捉えられている携帯機。いや、そもそもこのハード、携帯ゲーム機だったのだろうか？

GG。その価値は持ち運びやすい据え置き機

6年。'90年に初代ゲームギア(以下GG)が発売されてから、リニューアル版の「キッズギア」が登場するまでの年数だ。あいにく「キッズギア」は間もなく市場から姿を消したが、少なくとも6年間、このハードはどうにか〝現役〟で頑張っていたわけだ。しかも専用ソフトは200本近くある。もちろんゲームボーイには遠く及ばないが、他社の携帯ゲーム機と比べれば、十分立派な数字だ。

では、なぜGGに「失敗したハード」という先入観が根付いたのか？

それは、とても持ち歩く気がしないほどの「デカさ」と「電池の大食い」が原因だろう。本体重量だけで570gもあり、アルカリ単3乾電池を6本入れても、3〜4時間しか動作しない。そのくせ、ラインナップにはプレイに時間のかかるRPGが多い。確かに、「携帯ゲーム機」としては使い物になりそうもない。

しかし、そもそもGGは「携帯ゲーム機」ではなかったんじゃないか？

実際、GGのヘビーユーザーからは、サイズや稼働時間の短さについての不満は、意外と聞こえてこない。彼らはGGを、学生寮や合宿、入院生活に持って行くなど、「モニター一体型の据え置きゲーム機」として使っていたようだ。

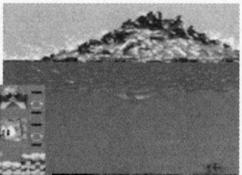
マスターシステムやメガドライブのACアダプタが流用して使え、またバックライトのおかげで(これが電池寿命を縮める元凶でもあったのだが)暗闇の中でもプレイが楽しめる。チューナーをセットすればTV番組の視聴もOKと、その汎用性は実に素晴らしい。

つまり、GGとその他の携帯ゲーム機との違いは、ノートパソコンの「モバイル」と「ラップトップ」——外に持ち歩くか、家の中を移動できるか——のそれである。

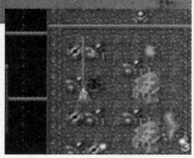
大ヒット作こそなかったが、ケーブルをつなぐ手間なしに、すぐに遊べてしまうマスターシステム互換(プログラムのみ)のカラー液晶ゲーム機、しかもTV付き。この文中の「マスターシステム」を「プレイステーション」に置き換えれば、かなり垂涎のシステムとなる。それどころか、PSoneの目指す境地とは、GGそのものじゃないのか？　とも思えてくる。

まとめるとGGは、「ゴロ寝に都合が良く、蛍光灯さえいらない」という、ものぐさ人間にとって実に好都合なハードだったのだ。こうした「ぐうたらゲーム機」の枠は今のところ空いているようだ。どこかに、このスキマを埋めてくれる勇気あるメーカーはないものか。儲からなさそうだけど。

(多根清史[BIG☆BURN])







残像バリバリの画面で、容赦ないハードなアクションをさせるのも、セガらしいといえばセガらしい。

セガの撤退についてひとこと　今にして思えば、DCの「脱セガ派」的戦略が、セガ崩壊の序曲だったのかもしれない。(神奈川県　深谷俊臣)

セガのハードのデザインってどうなの？？

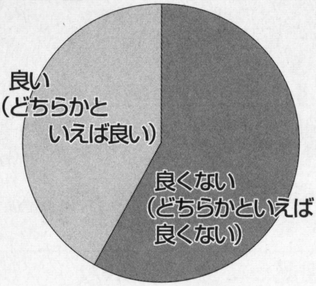
セガの各世代のハードは、いかなる軌跡をたどったのか？そんなハードの歴史は踏襲内の他ページに任せるとして、ここではハードのデザインを考察したい。そこで、「ゲーム批評」各ライターにアンケートを行ってみた。

セガのハードデザインは良かったのか？

アンケートの結果は「良くもないが悪くもない」という意見が半分半分である（図1）。これはライバル機のデザインの妙が大きいだろう。MkⅢに対するファミコン、メガドライブに対するスーパーファミコン、サターンに対するプレイステーション……なにか比べていく時点でブルーになってくるのは気のせいか。しかし、メガドライブの評判は悪くない。「16BITなんて、実にセガらしい」、「漆黒のボディに燦然と輝く〝16BIT〟の文字にメロメロ」と、なにか好評な部分が偏っているような気もするが、当時はメガドライブの〝黒〟という個性は、良い意味でも悪い意味でも際立っていたのだ。メガCD、32Xと続く暴走も、「どこまでついてくるんだ!?」みたいなサバイバルレースのようで端からみる分にはおもしろかった。

好きなデザイン、印象的なデザインのアンケートの結果（下記参照）を見ても、セガハードのイメージを象徴しているようだ。メガドライブのカッコイイやドリームキャストのカワイイは普通だとして、「合体ロボ」だとか「ゲーム機だとは思えない」など、ゲーム機以上の印象さえも与えている。これはセガにしかできない芸当だ。

今後セガは、それぞれにブランドイメージを持ったハードにソフトを供給することになっている。そうなると、もう、合体ロボを作る必要はないのだ。ソフトにこそ魂を注入し、新たな〝セガらしさ〟を見せて欲しいものだ。



アンケート結果

デザインから見て印象に残っているセガのハードは

メガドライブ
コメント：振るとカラカラ音がするのがカワイイ。

セガMkⅢ
コメント：強引なハード拡張は、合体ロボのよう。

SG-1000
コメント：ゲーム機と思えないような愛想のないデザインが印象的。

ゲームギア
コメント：テレビになるというのがおもしろい。

32X
コメント：デカイ。

デザインとして一番好きなハード

一位：メガドライブ（MD）
主なコメント
16BITは素直にカッコイイ。黒いボディが渋くてカッコ良かった。

二位：ドリームキャスト（DC）
主なコメント
電源を入れたときのオレンジ色のランプと白いボディのコントラストがかわいい。ただ、渦巻きマークは似合わないと思う。

結果総論
相対的に、メガドライブはカッコ良く、ドリームキャストはカワイイという意見が聞かれた。

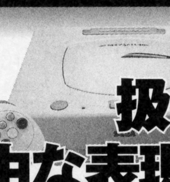
セガの撤退についてひとこと
「ソフトにおけるライト・ユーザーとのズレ」や「ハード戦略のマズさ」「宣伝のマズさ」を正視せずに、DCをスケープゴートにしてるだけの気がする。（千葉県　アクアファイター）

セガ製ハード総括！

セガサターン

SEGA SATURN

'94年11月22日発売　44,800円



扱いやすいインターフェースと自由な表現を許容したセガ渾身のハード

メガドライブの好調を受け、No.1ハードの座を狙って全力で戦い、傷つき、敗北していった。セガの明と暗を象徴するCD－ROMマシン。

「あと一歩」アゲイン

'90年代前半のゲームビジネスは好調で、その将来性と旨味は他業種の注目の的であった。事実、セガサターン（以下SS）が登場した'94年には、3DO・PC―FX・プレイディアといった〝伝説のハード〟が次々と登場する。SSはその中でも、スーパーファミコンで盤石の権勢を誇っていた任天堂を別にすれば、海外でメガドライブ（以下MD）を大ヒットさせて任天堂の寡占状態を大きく脅かしていたセガの商品ということもあり、新参者のSCEのプレイステーション（以下PS）よりも有望視されていた。セガにとってSSは、MDで「あと一歩」まで迫れた№1ハードを狙える製品だったのだ。実際、発売後1年あまりは『バーチャファイター』人気によって、SSは順調といえた。しかし御存知の通り、『FF』や『DQ』という国民的ハードに与えられる錦の御旗がPSに上がったことで、流れは変わってしまう。

「主力ソフトはPSにしか投入しない」「参入しつつソフトを一本も出さない」「PS版とほぼ同時にゲームを完成させながらもSS版は発売を遅らせる」という露骨な政策を取る大手ソフトハウスからのボディブローが連発されるようになった。セガに協力的な、ゲームアーツやトレジャーなどの質の高いソフトを供給できるソフトハウスを活かし切れなかった点も悔やまれる。加えて海外での販売の伸び悩みや、PSの値下げ攻勢への対抗などもあって、次第にSS事業はジリ貧となっていった。無論、ゲームの制作費の高騰など、他にも原因はあるだろう。しかしSSへの過剰な投資がセガの負債を累積させ、ハード事業がセガにとって大きな荷物となる転換点となったことは否めない。

MD同様、国内で600万台弱を販売したSSもまた、「あと一歩」のハードで終わってしまった。その惜敗感がDCへとつながり、セガをのっぴきならない状況へと追い込む布石となったといっても過言ではないだろう。

SSは優れたハードだった

ここでSSが優れていた点を列挙してみる。

①秀逸なハードウェア設計

SSというハードは非常に優れていた（異論もあるだろうが、個人的意見ということで読んでほしい）。3D表示機能こそPSに劣るものの（実はこれが重要な点であったことはPSの躍進が示す通りだが）、2D表示は高速かつ高機能。RAM（※1）も潤沢に用意されているうえ、拡張まで可能なため、CD-ROMマシンとしてはアクセスが速く、他機種よりもストレスが少なかった。モデムやFDDなどの周辺機器も用意されており、拡張性も高い。秀逸なのが記録メディアだ。本体にメモリを内蔵しているうえ、拡張メモリ（パワーメモリ）のコストパフォーマンスが高かった。PSのメモリが完全にオプション扱いで、かつ1枚のカードに最大15本のソフトしかセーブできなかったのに対して、SSのパワーメモリは

（※1）読み込んだプログラムを溜めておく場所。容量が少ないとその分、読み込みを頻繁に行うこととなる。PS・SS共にRAMは2MBだが、CD-ROMキャッシュはPSの32KBに対してSSは512KB。その差は歴然である。

（ソフトにもよるが）数十本分の記録を行えた（データが消えやすいという問題はあったが）。コントロールパッドも、PSのように十字ボタンが分離していることもなく、八方向入力が容易に行え、よく手に馴染むデザインだった。

②流通がユーザーフレンドリー

PS流通は脱任天堂流通を目論み、ソフトハウスとショップの支持を得ようと販売価格や二次流通、中古販売の拘束をした結果、公取委の警告を受けた（SCEは否定したが）。比べてSS流通は（DC流通はSCEの後を追うものの）いい意味で旧態依然としていた。値引きOK、中古は不問。



規制にとらわれない物語や表現を許容できる。そんな懐の広さがあった（写真は『マリカ』）。

メーカーやショップにとっての、その功罪は触れないが、少なくとも筆者のような貧乏ユーザーにとって歓迎すべき姿勢だったのだ。

③X指定ソフトOK

「すべてのゲームはここに集まる」と銘打ちながらもアダルトゲームを断固拒否したPS。対してSSはX指定ソフト（※2）を認めていた。これに拒否反応を示すユーザーも多かったが、筆者は歓迎した。多様性を否定し、規制ありきの選別を優先する姿勢は、ゲームという文化をいたずらに矮小化させるだけだろう。無論〝猥褻ありき〟で志の低いソフトが濫発された点も否定できない。しかし性を題材とする優れたPCゲームが、改竄を加えずにコンシューマというメジャーな舞台にデビューできた点は評価すべきである。

結果論で言えば、X指定を認めたハード（3DO・PC―FXなど）は揃って討ち死にした。そして'96年、CESAなどによってコンシューマでのX指定が廃止されたことにより、コンシューマゲームにおける性表現への門戸は閉ざされてしまうことになる……。

コンシューマ機における SSの位置づけ

SSとPSの時代は、ゲームビジネスの隆盛と大型化により、以前にも増してゲームの〝ビジネスとしての側面〟が強化される変革の時代となった。前述のように中古ソフト販売については、SCEが強硬な規制を開始したとされている。その姿勢はCESAやACCSなどに波及し、'98年夏に起こされた大阪中古ソフト訴訟では、ついにセガが原告に名を連ねることになる。確かにセガは、中古ソフトを公認していたわけではない。だが当時、大手の中古屋が売れ筋のPSソフトを扱わず、SSや任天堂などのソフトを扱っていた点を考えれば、これは意外に感じられた。

そして、X指定ソフトの問題だ。結局、業界団体の取り決めにより廃止が決まったわけだが、筆者のような映画マニアにすれば、映画のように審査基準を作ってレート指定をきっちり分けることをせず、ただ汚物のようにアダルトを駆逐した点は納得がいかない。自分の縄張りの健全さをアピールするための取り決めによって、閉鎖的体質という不健全さを露顕させたとしか言いようがない。これに従ったSSは、エルフのような良質なアダルト系PCゲームソフトハウスの進出に足かせを加えることになり、自らその魅力の一つに蓋を閉じることとなった。

◆

筆者がSSに惹かれるのは、ハードの扱いやすさ以上に、600万台弱という大きな市場において、流通的にも表現的にも規制が少ないという、ユーザーに選択の余地が大きい市場を提供してくれた点である（それはさっさと「変節」してしまったが……）。そういう意味でSSは、ユーザーに優しく、ゲームという文化の多様性を広げる可能性を持った、最後のオープンかつ自由なハードであり、変換期の苦渋を体現したハードだった、といえるのだ。

天野譲二（あまの・じょうじ）：'67年生まれ。日本映画狂編集者。所有するサターンソフトは1000本を超える（というか、まだ蒐集中）。ここ半年に買ったDVDは、ほとんど天知茂主演だったりする。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

（※2）18歳以上にのみ販売できるソフト。主に暴力と性描写に関わる

こんなハードもありました

セガ・マイナーハード列伝

なぜこんなハードを出したのか？　今となっては定かでないが、こんな奇妙なセガ製ハードがあったことを、記憶の片隅に残しておいて欲しい……。

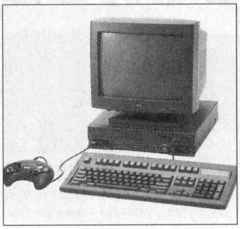
文・RD

闇から生まれ、闇へと消えた、一部の不遇なセガ系ハード。そんな彼らに光を当てる、余計なお世話な特別企画。彼らに比べればDCなど、まだまだ愛に恵まれたハードだったと分かるはず。ここではスペースの都合で、ほんの一部しか紹介できないが、彼らの魂に祈りを捧げようではないか！

テラドライブ（セガ）

'91年発売　価格14万8000円〜

MDとIBM-PC／AT互換機を合体させたセガ謹製パソコン。今でこそパソコンといえばAT互換機が全盛だが、'91年の発売当時はビジネス用途でもホビー用途でも、PC-98が圧倒的シェアを誇っていた。そこにAT互換機で殴り込みをかけようという発想自体は先進的だったのだが……『パズルコンストラクション』という落ちゲー作成ソフト以外に専用ソフトがなく、パソコンとしてはまるで使えなかった、というのもセガらしい話である。そういえば、広告になぜか高橋由美子を起用していたなぁ……。



ゲーム機としてもパソコンとしても中途半端さ爆発！

CSD-GM1（アイワ）

'94年発売　価格4万5000円

'94年に発売された、MDとメガCDの機能を持ったCDラジカセ。そう、ラジカセである。ラジカセをテレビにつなぎ、ゲームをぶっ挿して遊ぶのだから、シュールというより他にない。筆者は「BEEP！メガドライブ」誌の隅っこに載っていた小さな記事でしかこのハードを見たことがなかったので、てっきり空想上の動物か何かだと思い込んでいたのだが……一応ちゃんと実在していたらしい。



これ欲しがる人いたの？　といいたくなる謎の商品。

ナビサターン（日立）

？年発売　価格15万円

サターンにはVサターンやHiサターンといった互換機があったのだが、このナビサターンもその一つだ。ただ、これは純粋なゲーム機ではなく、自動車に搭載するカーナビゲーションシステムである。これまた歴史の狭間に消えた幻の古代文明か何かだと思い込んでいたのだが……。「ベースはHiサターンだがボディがやや薄い」「液晶モニタ込みで15万円」「ある愛車紹介サイトでナビサターン搭載車を見た」という怪情報がネットを飛び交っているところを見ると、どうやら実在していたらしい。もし何かの間違いで（？）ナビサターンを見かけることがあったら、手厚く保護しておこう。

※ナビサターンだけは、どうしても写真が入手できませんでした……。すみません。（編）

ピコ（セガトイズ）

'93年発売　価格1万2800円

「ピコは、お子様の知育・教育のために生まれた、絵本とテレビが連動するはじめてのコンピュータです」という説明の通り、いわゆる知育用のキッズコンピュータ——なのだが、騙されてはいけない。中身は単なるMDだ（スペックが完全に同じ）。ただしソフトはピコ専用のモノしか使えず、MDのカートリッジを使えるわけではない。つまり、感受性豊かなお子様たちに、『ピットファイター』を使って正しい日本語を教えたり、『モータルコンバットII』で命の尊さを学ばせることができないということである。チッ……。ちなみにピコは250万台ほど出荷されており、2001年6月にはモデルチェンジして、PCと接続することで専用インターネットサイトにアクセスできるようになるという。すごい進化だ。この調子だと、セガ最後のハードはDCではなくピコに……いや、それどころかピコを足がかりにセガ復活ということもありえるのでは？（んなバカな）



最後のセガハードとして頑張って欲しい。

セガの撤退についてひとこと　結局サターンには面白いRPGがなかった。DCにも言えると思う。（東京都　K）

セガCM批評

～セガのCMに見る「ソニーとの相違点」～

「セガのCMについて書いて欲しい」という依頼を受けたとき、真っ先に頭に浮かんだのは、セガの青いロゴのバックに流れる「セーガー」という男性コーラスの声だった。このアイキャッチが使われていたのは、もう10年以上前のことだと思う。それほど、セガはインパクトのないCMばかり作っていたのだろうか？

冷静に振り返ってみれば、SSの発売初期に展開した、セガールとアンソニーという名前（という設定）の猿を使った、比較広告風のCMもあったし、なによりDC発売前には、湯川専務（当時）をメインキャラクターにCMを展開し、注目を浴びた。

しかし、どれも小粒という印象はぬぐえない。セガールにしたって、毒が弱く意味の分からない視聴者も少なくなかったろうし、湯川専務シリーズは、湯川専務の知名度を上げたことと「セガがソニーに白旗を揚げた」というインパクト以上のものは残らなかった。

セガのCMは、極めてオーソドックスな作りである印象が強い。もっとも、ソニーが、インパクトのあるCMを作り続けているために、印象が薄くなってしまっているという側面もあるが。

たとえば、この間まで流れていた『サクラ大戦3』のCMだが、ゲーム内で使われている映像とプレイ画面をテンポ良く流す、オーソドックスな紹介スタイルだ。なかなかよくまとまったCMではあるのだが、これはCMがどうのこうのではなく、ゲームの映像なり音楽なりの出来がいいためでしかない。

セガのCMは、それほど下手だと思わない。しかし、広告展開する作品選びとなると、疑問が残る。確かに、『サクラ大戦3』は稼ぎ頭だし、大量のCM放映も納得できる。が、それほど広告しなきゃいけないものだろうか？



CM展開しだいでは大化けしたかもしれないソフト『ルーマニア＃203』。DCには“惜しい”ソフトが少なからず有る。



『サクラ大戦』は、一般向けというよりマニア向けの商品だ。だから、大量にCMを流さなくても、それなりの販売は見込める。それなのに、ゲーム大賞まで受賞した『ファンタシースターオンライン』はCM展開をほとんどしない（4月現在）。『セガガガ』なんて、本物の社長なり会長なりが出てきて、「私は失敗しました。あとはあなたにお任せします」なんて言わせたら、ものすごく話題になるし、DCの在庫が一掃できるくらい売れる可能性もある。

そういえば、いまやセガの看板タイトルのひとつとなった『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう』も、最初はCMはおろか、専門誌にもまともな紹介記事が載らなかった（でも売れた）。かなり力を入れたシーマンは、CMも大量に流し、テレビ番組で取り上げられたこともあり、話題にはなったが、50万本しか売れなかった。

セガは、CMが下手なのではなく、売れるタイトルを見分ける目がないのである。むしろ、『シェンムー』のように「金をかけたんだから、それを取り戻すためにCMなどでの露出を増やして少しでも売上を伸ばしたい」という意図が露骨に見えてしまうのだ。そのおかげで、限られた広告費の割り当てを受けられずに、ひっそりと消えていったタイトルも多いはずだ。

実は、ソニーのCMのおもしろさは、そうした「ひょっとしたらひっそりと消えていったかもしれないタイトル」をCM展開することによって、ヒットにつなげるところにある。セガはそれができなかった。

これからセガは、他社のハードにソフトを供給していくことになる。当然CMでも、自社CMとハードメーカーによるCMの競演となる。そのとき、CMでどのような違いが現れるのだろうか。セガがそれほど力を入れていなかったタイトルが、ソニーのCM展開のおかげで大ヒット……なんてことが起こるかもしれない。

瓜生正道（うりゅう・まさみち）：toto予想家兼パソコン系フリーライター。過去に出した単行本は20冊を超える。最近はムックを中心に執筆。

独裁者から救世主へ

アーケードの雄 セガの今

アーケード業界の巨人セガは華麗なる転身を遂げられるのか

プライド（ドリームキャスト）を捨て、経営再建を目指し始めたセガ。技術力とシェアを誇示し、唯我独尊的経営をしてきた過去を反省し、業界のリーダーとして頑張ってほしい。

中山元社長の言葉に見るセガの唯我独尊的体質

『UFOキャッチャー』や『バーチャファイター』シリーズなどによって築かれたセガの黄金時代（'88～'96頃）。この時期に社長をしていたのが中山隼雄氏だ。彼はいわばセガを大企業に育てあげた名伯楽だった。そして、前セガ会長兼社長の故大川功氏に勝るとも劣らない強烈な個性を持つワンマン社長でもあった。その大胆な言動は枚挙にいとまがない。そこで中山氏のこれまでの発言から、アーケード業界における当時のセガの地位や影響力、企業体質などを見てみることにしよう。

〈'96年1月・セガ「平成八年新春賀詞交歓会」より〉

●「セガサターンはいくらでも売る自信がある。なぜなら、『バーチャファイター』などの150万本の販売が見込める人気業務用ゲームをコンシューマに移植することで、ハードの台数を引っ張れるからである」

●「現在、セガの業務用ゲーム機器の国内販売シェアは45～50%、ゲームセンターの売り上げシェアは25～30%。公正な競争があってこそ切磋琢磨できるのであり、1社だけが強くなるのは好ましくない。そこでセガのハード（MODEL2基板など）を公開するなどの手を打ってきたが、はかばかしくないので、セガを独占体制になっても対応できる体質（※1）の会社にしていくことにした」

〈'98年1月・セガ「平成十年新春AM懇親会」より〉

●「セガが評価されるには、業務用の土台を元に、コンシューマ事業をも成功させる必要がある」

●「セガの価値は、業務用もコンシューマもできるところにある」

以上、中山氏の発言を見てきた。全盛期には、業務用ゲーム機の国内販売高の約半分、全国のゲームセンター売り上げの4分の1強を占めていたセガ。アーケード業界の天下を取ったといっても過言ではないそのような状況にあっては、中山氏の自信過剰的発言も当然といえば当然である。その余勢をかってコンシューマ業界までをも平定し、世界一の総合アミューズメント企業になってやろうと思うのも無理はない。

さらに全盛期には、本来得意先であるゲームセンター経営者（オペレーター）に対して、ヒットが確実視される実績ある人気シリーズを販売する際に、売れ行きが悪く在庫が余っている製品と抱き合わせて販売をしたり、基板単体の販売ができる製品をわざわざ筐体に組み込んで価格を高くして出荷するなど、業界内での独裁者ぶりも目についた。もっとも、これらの販売手法は他社も多かれ少なかれ行っていた。しかし、業界のリーディングカンパニーでメーカー団体の会長会社でもあったセガが、自らこのような足元を見る販売方法をとることに、多くのオペレーターは強い憤りを感じていた（ちなみに現在セガではこのような販売手法はとっていない）。

業界浮沈の鍵を握るセガに救世主となることを期待

「わが世の春」を謳歌してきたセガ。そんなセガにも徐々に平成

（※1）セガ1社でも業界を支えられる会社にするという意味。
（※2）イベント性を重視した、回転寿司を思わせるプライズ機。筐体中央にスタッフが入って、お客とコミュニケーションを取ることでプレイを盛り上げてくれる。

不況の波が押し寄せる。上場後初の赤字を記録した'97年度を境に、業績が悪化の一途をたどり始めていくのだ。長引く不況に加えて、個人の趣味の多用化や様々な新型エンターテイメント（テーマパーク型商業施設など）の台頭、携帯電話の普及などによって、ゲームセンターの利用客が減少。さらに'97年末に発売されてブームを巻き起こした『ビートマニア』を始めとするコナミの音楽ゲーム攻勢によって、セガの販売シェアが落ち込んだことなども原因である。

セガは悪化する業績を回復すべく、一昨年、昨年と、大量の人員削減や、開発部門およびアミューズメント施設運営部門の分社化などのスリム化策、ネットワークをキーワードにビジネスを再構築する新方針などを矢継ぎ早に打ち出した。昨年6月にはセガ会長の故大川功氏が社長も兼任、陣頭指揮に当たるようになる。そこにはかつて栄華を誇ったセガの姿はなく、表面は平静を装いながらも、会社存亡の危機に切迫する姿があった。実際、故大川氏の莫大な個人資産の贈与がなかったら、今頃どうなっていたかわからない。



待望のシリーズ最新作『VF4』。キャラデータなどを記録できるカードシステムが採用される見込みだ。

その意味では、DC製造中止の決定は、遅きに失した感はあるものの会社存続には代えられないとの判断によるものなのだろう。これにより、アーケード事業の重要度がさらに増し、注力度も高まることが予想される。すでに一昨年あたりから『ダービーオーナーズクラブ』『サンバDEアミーゴ』『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』『スーパーグルグルステーション』（※2）などの、製品開発における様々な新しい試みにチャレンジしており、その点は高く評価できる。さらにライバル・ナムコとの共同展開（物流提携・アーケードゲーム共同開発）や、ナムコ・SCEとのブロードバンド提携（ゲームセンターなどを光ファイバーでつなぎソフトを配信する）など、企業としての生き残りを賭けた再建が進められている。

アーケード業界は、メーカーが、得意先となるオペレーターと同じように、ゲームセンター運営事業を全国展開するという、他の業界ではあり得ない特殊な業界だ。あまり知られていないが、メーカーによるそのような安易な新規出店が、需要を上回る店舗数の増加とそれに伴う競争激化を招いてきた。その結果、中小オペレーターの転業・経営破綻につながるなど、現在の業界不況の隠れた一因となっていたのだ。当然のことながら、オペレーターの減少はメーカーの販売高の減少につながる。メーカーは自分で自分の首を絞めていたわけだ。もちろん、これはセガだけの話ではない。とはいえメーカーが、製品を購入してくれる得意先（オペレーター）を大事にするのはビジネスとして常識だ。それなくして、メーカーとしてやっていくことはまず不可能であろう。意地の悪い見方をすれば、現在のアーケード業界の不況はこれまでオペレーターを軽視してきたツケだともいえる。今後は〝オペレーターあってのアーケードメーカー〟という原点に立ち返り、組織・体制から製品開発・販売・アフターサービスに至るまで、あらゆる面を謙虚な態度で見直し、社員一丸となって再出発するのがセガ再生の最低条件だろう。

良くも悪くも、アーケード業界の浮沈はリーディングカンパニーであるセガにかかっている。オペレーターもそのことは百も承知だ。だからこそ、アーケードゲーム誌「アルカディア」が行ったオペレーターへのアンケートでも、セガに業界のリーダーシップを求める声が多かったのである（※3）。得意先の期待に応え、アーケードの独裁者から、救世主に生まれ変われるかどうか。今まさにアーケードゲームメーカーとしてのセガの真価（進化）が問われている。

町野満（まちの・みつる）：アーケードゲーム＆遊園地の記事を得意とする、業界記者歴11年のフリーライター。不振続きのアーケードに、コンシューマも失速ぎみの昨今、「しょせんゲームは暇つぶしでしかないのか」と懐疑的になり始めている。

（※3）「アルカディア」2001年4・5月号に掲載されたDC生産終了およびAOUエキスポ（2001年）に関するオペレーターアンケートから。健闘していたブースとして、セガを挙げる声が最も多かった。

ゲーム批評ライターが選ぶ

DCソフト10コのキラ星

ゲーム批評ライターが名作、佳作を独断と偏見でピックアップ！

ハービー吉村

プロフィール：レースゲームとフライトシムをこよなく愛す

DCの思い出

自作パソコンを作ったことがある人ならわかると思うが、1万9800円のマシンにモデムが付属すること自体がかなりの衝撃だった。（当時モデム単体で2～3000円はした）日本の通信環境から考えると、心配したとおりの結末になってしまったのは残念。

DCソフトベスト10

1：セガラリー2

このソフトを遊ぶためにDCを買った人は多かったハズ。ストイックなラリー・ゲーム（『コリン・マクレー・ザ・ラリー』）よりもゲームとしての面白さはコッチの方が断然上だった。

2：ソウルキャリバー

グラフィックとシステムのバランスが秀逸。普段は格闘ゲームなんてほとんどしないボクがハマりまくったゲーム。

3：アドバンスド大戦略

シミュレーションの王道にして、完成度はもの凄く高い。セガのリリースする『大戦略』にハズレはない。

4：トゥームレイダー4

まさにパソコン以上のグラフィックを実現。SS・PSでリリースされたシリーズ1～4に較べても最高の出来。

5：シーマン

個人的にはもの凄くムカついたゲームだが、シーマンが初めて喋った時の衝撃は忘れがたい。

6：エアロダンシング

かなりリアルなフライト・シミュレータ。「ファントムⅡ」がこんなに乗りにくい飛行機だとは知らなかった。続編と一緒のパックになっていれば大ヒットしたかもしれないゲーム。

7：チューチューロケット！

とにかく人が集まったらこれでしょう！　というくらいにパーティ・ゲームとしては面白い。コントローラーを4つ集めるのが大変だったが。

8：ジェットセットラジオ

ハデな宣伝の割には売れなかったジミなゲームだが、かなり面白い。敢えてスノボ・ゲームにしなかったところが、実にセガらしいと言うと皮肉に聞こえるかしら。

9：バイオハザード コード：ベロニカ

バイオ・シリーズの新作がDCで！と衝撃を受けた。しかもプレイしてみて、その内容に更に衝撃を受けた。

10：ル・マン24アワーズ

レビューを書いたから入れたわけではないが、なんだかセガを象徴するようなゲームだなあ、と思って。ヒトコトで言うと「面白いんだけど、ジミ」。

DCへの最後の一言

SSがあってのPS、DCがあってのPS2の矜持を忘れずに、世界最高のゲーム・ソフト会社になってください。

銃田夢人

プロフィール：今号の駄作2連載中

DCの思い出

「SSこそ最愛のハード！」を新庄、もとい信条とする私にとって、DCは二番目に好きなハードです。それはもちろん「アーケード移植機として二番目に好き」なわけですな。個人的DCソフトベスト10の大半が移植作になっております。

いや実際、NAOMI基板という強い相棒がいたせいか、本当に面白い移植作がいっぱいあるんですよ、DC。

セガの撤退についてひとこと　DCの失敗の理由は簡単。18禁をやめてしまったから。（福岡県　つね）

あえてランキングには入れませんでしたが、DC版『ソウルキャリバー』が発売された時の盛り上がりは最高の思い出ですね。あの調子でガンガンとナムコゲームが出ていればなぁ……。ナムコがカプコンと同じぐらいDCに力を注いでいればなぁ……。

愚痴はさておき、あとDCで可能性を感じたのでは、限りなくインディーズっぽいソフトが出たことですね。これまたランキングには入れてないですが、たった一人で制作したという『ジェットコースタードリーム』とか、現役大学生集団（当時）が作った『ゴーレムのまいご』とか、「10人ぐらいでゲームは作れる！　byセガガガ」じゃないですけど、そういう手作り感覚あふれるソフトが発売されたのは最高の思い出ですね。あの調子でガンガンとインディーズ風味のゲームが出ていればなぁ……。セガがそうした芽を育てる努力をもっとしていればなぁ……。

またまた愚痴になってしまいましたが、とにかくDCは一言で言うと「惜しい」ハードですね。このまま収束、終焉してしまうのは実にもったいない。もう一花も二花も咲かせていただきたいですね。

……とかなんとか書いてると、ニュースが飛び込んでまいりました。「DCで『AIR』発売決定！」……やっぱりギャルゲーマシンとなっちゃうんですなぁ。ふにふに。

DCソフトベスト10

1：戦国TURB
制作者のナノレイ博士にサインもらったから。

2：ティンクルスタースプライツ
ADKって今どうしてるの？

3：スターグラディエイター2
『スタグラ』好きなんだよっ！

4：爆裂無敵バンガイオー
トレジャー社を無形文化財に指定。

5：ガンスパイク
こういうの好きっ。

6：ぼく　ドラえもん
最強のキャラゲー。原作ファンなら是非。

7：インペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO
知られざる傑作（たぶん）。

8：サクラ大戦3
おはよっ、おはよっ、ボンジュ～ル♪

9：セガガガ
究極ノリアルハ、自由ノ中ニアル!!

10：クレイジータクシー
BGMにオフスプリングを起用した点が勝因。

DCへの最後の一言

最後に『パンツァードラグーン』の続編を出してください。Xboxなんて言わないでさ。

南敏久

プロフィール：特殊造形業、怪獣博士。RPGとSTG（ヨコ）が好み

DCの思い出

「DCソフトベスト10」なんですが、今回選出に非常に困った！　というのも面白いゲームが多過ぎて紹介しきれない、わけではなく単純にそんなに数遊んでないんです。DCソフト（実のところDCだけじゃなくPSもアーケードも、遊んだゲーム全体の数が減っている）。なのになぜこの企画に名を連ねているのかというと……間違えてたんです。「セガゲームベスト10」と。

マークⅢ時代から遊んでいたオッサンとしては『エイリアンシンドローム』とか『CRING　亜生命戦争』とか『オーシャンハンター』とか色々ありすぎてコリャ10コ選ぶのは一仕事だぞ、とノスタルジィに身を焦がしてほくそえんでいたんですが……もうそういう企画はVol-34でやっていたんですね。ウッカリしてました。

DCソフトベスト10

1：ソウルキャリバー
いきなり他社のソフトですが結局一番プレイ時間が長かったのがコレ。映画とかの殺陣やアクションは好きだけど格闘技には興味のない南サンは『バーチャ3』みたいな正統派には手が出ず、コチラ。間合いとか見切りとかあまり気にせずザックリ遊べるのも性にあってました。人間離れしたキャラクターが多いのも怪獣怪人好きには嬉しいところでリザードマン（トサカつき）ばっかり使ってます。あれで剣を持ってるのが左手だったら完璧だったのになあ。ただ女性キャラのアニメ声だけは何とかならんもんかしら。なぜこの顔でこの声？　って違和感が……。

2：ソニックアドベンチャー
はやい早い速い!!　視線がちぎれる～っ、とメガドラ時の衝撃を追体験させてくれるこちらもお気に入り。自機を見失うのもまた快感。ただちょっと途中入るポリゴン劇や探索パートとかが余計なのよね。N64の『マリオ』でもそうなんだけど素直にアクションだけ

セガの撤退についてひとこと　DCはマニアを馬鹿にしつつ、食い物にしていたと思う。「どうせオタクが買ってくれるんだから、ゲーム性なんてどーでもいいんだよ」って感じでしょうか。（沖縄県　沢渡真琴好き好き）

を楽しませておくれよ〜って常々思っちゃいます。最近あまりゲームをやらなくなったのは結構この辺が原因かも。

3：ゴジラジェネレーション マキシマム・インパクト

怪獣好きとしてはこの1本を。内容的には単調なシューティングで決して面白いわけではないんだけど、怪獣のアクションを律儀に再現しようとしているその姿勢に敬意を払って。前作の「巨大芹沢博士」なんて悪趣味な悪ふざけもイイところでしたから。

で、結局3本しか選べませんでした。しかも古いソフトばっか。ライター失格ですな。

RD

プロフィール：破壊ゲームで刹那の快楽を得ることしか考えてない人

DCの思い出

DC登場時の印象は悪かったですね。セガはどうも無理矢理な話題作りに終始していて、とてもソフトラインナップやネットワーク機能のことをまともに考えてるように見えなかったのです。バカどもに金を渡してる余裕なんかあるのかお前ら、と。セガという会社に思い入れがあるだけに、歯がゆく思うことも多くありました。

DCを購入したのは1万9800円に値下げされた後なんですが、実際に使ってみたら、それまで抱いていたネガティブイメージは少しずつなくなっていきました。なんだかんだ言って、ゲームのツボを心得たソフトが出ていましたから。特に専門誌が特集を組むような大作よりも、たいして話題にもならなかったサードパーティ製ソフトに佳作が多く、それを掘り起こしていくこと自体が一種のゲームのようで愉快でした……あ、過去形で書いてますが、今も気長に発掘作業中です。

DCソフトベスト10

1：ダイナマイト刑事2

刑事だから。説明不要。

2：爆裂無敵バンガイオー

番外王だから。説明不要。

3：クレイジータクシー

クレイジーだから。説明不要。

4：ジェットセットラジオ

爆発も人殺しもないくせに、やけにアナーキーで愉快なのが素晴らしい。

5：首都高バトル

チープな偽ユーロビートやオープニングのポエムが醸し出す、微妙なまぬけ味が良し。『2』はカッコよすぎ。

6：エアフォースデルタ

普通は『エアロダンシング』の方を挙げると思うが、フライトSTGである点を評価。本当にコナミはXboxで続編を出すんだろうか？

7：ギガウィング2

数少ないSTGなので……。

8：突撃！てけてけ!!トイレンジャー

見た目の地味さとやる気のない邦題はともかく、中身はかなり遊べる。

9：青の6号〜歳月不待人〜

アニメ原作はまったく知らないが、なんとなく往年の名作『スタークルーザー』を思わせるような出来。

10：ジェットコースタードリーム2

びんぼうソフトのファンだから。

DCへの最後の一言

DCの最後は、ぜひ『サンダーフォースⅥ』でシメていただきたい！

松田剛

プロフィール：DC白帯。『サカつく』稼働率が高い

DCの思い出

はじめに白状しておきますが、私は〝セガ人〟ではありません。DC購入も『サカつく』をやりたいがためでしたし、家庭用ハード産業からの撤退すら喜んでしまった不届き者です。「そんな奴がDCを語るな！」というお叱りの声もごもっとも。だけど私みたいなライトユーザーって結構いると思うんですよ。そんなDCライトユーザーの考えもDC事情の一面かな、と。

私のようなライトユーザーにとってセガの強烈な独創性はときとして邪魔にさえ思え、無理と知りつつセガソフトをPSでも遊べないものかと願ったものです。SS版『サカつく2』の虜だった私は、続編がDCで出ると聞いたとき複雑な心境でした。新たな『サカつく』への期待と、お世辞にもロングセラーと呼べないセガハードをまた購入することへの抵抗。結局は購入を決めて、ほかのおもしろいソフトにも出会えましたが、結果はやはり……。購入決断を迫られたときの葛藤も思い出と呼べるでしょう。

とか言いつつ、『PSO』などまだ手をつけていないソフトもあるので、今すぐ終焉ということもないのですが。時期遅れだろうとも、これからじっくり良作を選んでいけるのはライトユーザーならではの楽しみ方です。

セガの撤退について ひとこと
マークⅢの時代から、アーケード・コンシューマともにセガのゲームに着目してきた。業界トップレベルのゲームを作り出すメーカーという印象が強い。（山形県　シンタマン）

DCソフトベスト10

1：Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
言わずと知れた看板タイトル。私はコレでDC購入を決めました。

2：ベルセルク　千年帝国の鷹篇　喪失花の章
原作の世界観をうまく再現している。ぶった斬りまくりの爽快感。

3：クレイジータクシー
世間のしがらみを忘れたいときに。

4：ソウルキャリバー
格ゲーはあまりやらないほうですが、これは外せないかな、と。

5：サクラ大戦3
さすがのでき映え。お約束の進行は楽しんだもん勝ち。

6：バーチャストライカー2
キーパーがもっと頭を使ってくれれば……。

7：ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産
無駄無駄無駄無駄無駄！　これが聞けるだけで。

8：Napple Tale
菅野よう子作曲のBGMが魅力。

9：WWF ROYAL RUMBLE
WWFファンなら理不尽さを乗り越えろ！

10：ぼく　ドラえもん
ドラミ：「お兄ちゃん、のび太さんにあまり信頼されていないわよ」。……淋しすぎる。

DCへの最後の一言

こんな私もDCのゲーム文化への貢献度は認めているんですよ。お疲れさまと言いたいですね。早いか。

後藤勝
プロフィール：ライター。編集者時代から足かけ8年に渡りセガを観察

DCの思い出

『スペースチャンネル5』制作末期にユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（当時第9ソフト研究開発部）へ取材に行ったところ、オレンジ色に塗りたくったDC本体が置いてありまして、ちょっと欲しくなりました。そういえば前の編集さんもオリーブドラブに塗りたくってましたね。

DCソフトベスト10

ベスト10は順不同です。9本しか選んでません。

1：ジェットセットラジオ
トゥーンシェーダーを使ったグラフィクスよりも、街を自由に駆け回れることのほうが衝撃でした。女の子のキャラは美人じゃないですが好みです。

2：サクラ大戦3
ヌケない（ヌカせない）エロゲーといった感のあるこのシリーズ、次々と現地妻を喰いまくる大神がステキです。商品としてマイナスの部分がほとんどない仰天の娯楽作品。

3：サカつく特大号
最強クラブづくりという観点からは限界が見えてきた気もします。次回作は東京ガス1935（笑）がFCバルセロナに成り上がるまでの過程を重視してほしいと思います。

4：クレイジータクシー
『グランツーリスモ』とは対極。刹那的な快楽しかありませんが、それがいい。

5：Dの食卓2
『E0』と同じ、と言われるとそれまでなんですが、飯野賢治氏の心の中の堂々巡りを見ているようで感慨深いフル・アルバムです。なんて音楽CDレビュー的なことを言いたくなります。私は好きです。

6：バイオハザード　コード：ベロニカ
『D2』に対して「娯楽ってのはこう作るんだ！」と言い放ったカプコン流奥義。即死トラップ以外あとに残るものは少ないですが、それが大人の割り切りというものでしょう。

7：パワースマッシュ
結局ゲーセンで遊んじゃうんですよね。いいゲームです。

8：スペースチャンネル5
画面構成の斬新さはすばらしいと思います。視点の設定、テクスチャの作り込みがいかに大切かよくわかります。ビデオゲームのグラフィクスはもっと自由であっていい。

9：ミスタードリラー
移植の手際を含めてDC版として評価しました。

DCへの最後の一言

きらいじゃないし、いいマシンなんですけど、ハードそのものには最後までときめけませんでした。なんか「友達としてならいいけど、キミを彼女にはできません」と言い渡したら、転校してしまってそれっきり、って感じです。ちょっとさみしいですね。『サカつく』とはほかのハードで再会したいです。

セガの撤退についてひとこと
『バーチャファイター3』をやりたくてサターンを……。『バーチャファイター4』をやりたくてDCを……。（東京都　原島堂）

"信じられないゲーム"がそこにあった

～サムシング吉松氏直撃インタビュー～

セガファンは"選ばれし者"か？
—依るべき国家を失い、今やさまよえる民族と化したセガファンたち。彼らは遠くから来た。そして再び遠くへ行こうとしている。嗚呼なぜ君達は、敢えて茨の道を進んだのか。そんなセガファンの鑑（かがみ）として知られるのが、「セガのゲームは世界いちぃぃぃ！」で共感を集めるアニメーター・サムシング吉松氏である。ファンがセガとともに歩んできた日々とは何であったか、それを確認するために話をうかがった次第である。
（テキスト・聞き手　吉田龍司）

—ハード撤退の第一報をきいた時、どんな心境でした

サムシング吉松（以下吉松）：正直、（撤退は）あるかもしれない、とは思ってましたが、やっぱり青天のへきれきでしたね。昔からセガにはダイナミックな裏切りをされてきたのですが、最後の最後で最大級の裏切りを受けたなぁ、という感じですね。

—そんなセガを、吉松さんが一言で表すとすれば？

吉松：……えっと、吉田さん、プロレスお詳しいですか？

—？　私は自分より詳しい人に会ったことないですが（威張り）

吉松：ズバリ言って、セガは"猪木"なんですよぉぉぉ！（ドンドンドン・机を叩く音。炎上）

—なるほど！　裏切られ続ける間にいつしかその魅力のとりこになってしまうという点で、セガと猪木は酷似してますね！

吉松：だからこっちもどんどん深みにはまっていくわけです。さしずめ王道の任天堂は馬場ですよ！

—でも……

吉松：はぁ？

—猪木の場合は裏切りとアメ玉のバランスが取れてるような？

吉松：……うーん、セガは"全盛期がない猪木"なんです（笑）

"セガ魂"の原点

—吉松さんとセガとの出会いはどんなゲームでしたか

吉松：『アッポー』（※1）ですね。学生の頃、ゲーセンで"あっプロレスのゲームだ"と見つけて喜んでやり始めたんです。でも操作が今一つわからない。で、猪木で遊びたいのに、やりたくもない馬場を選ばされる。当時は、なすすべもなく（笑）馬場がやられていくのを呆然と見つめていましたね。

—いわば、セガと吉松さんの名勝負の始まりですね

吉松：たとえば、酔っ払ってゲーセンに行くと、信じられないゲームがそこにあるわけです。本当に驚愕の映像で、地球の科学力でこんなことが可能なのか、と本気で思った（笑）『スペースハリアー』、『アウトラン』、『アフターバーナー』、いつも僕にショックを与えてくれ



（※1）「アッポー」：ゲーム創世紀の80年代プロレスゲーム。コミカルなアクションと効果音（音声）が人気を呼んだ。シェンムーにもチラリと登場

（※2）「回転画面16分割」：1画面じゃ動かせないから4×4の16画面を一個ずつ回転させたすごい技術。でもカクカク。



サムシング吉松氏：著書である「セガのゲームは世界いちぃぃぃ！」はあまりにも有名。セガファンなら知らないはずがない。

たのはセガでした。いわば"闘魂ビンタ"を受けたわけです！

——セガ魂注入ですね（笑）

吉松：それから家庭用なんですが、最初に買ったのがセガMkⅢ。

——それはファミコンが売り切れてたから仕方なくMkⅢ、というよくあるパターンですか

吉松：いや、自発的ですよ！『北斗の拳』がやりたかったんです。

——う〜ん。なぜ、素直に任天堂、という平和で穏健な発想がなかったのですか？

吉松：いやいや、MkⅢはいいハードですよ。画面もファミコンよりきれいでしたし、今でも大好きです。そんな風に世に認められてなかったからこそ、周りの人間にも積極的にアピールしました。反応は乏しかったですが……それに『スペースハリアー』も豪快に移植されましたし。『アフターバーナー』なんか回転画面16分割（※2）で再現したんですよぉ！

——まさに不可能を可能にするセガ魂。カクカクしながらも

吉松：普通やんないですよね（笑）で、画面を見てもやっぱりムリがありましたし。でも、このパワーを否定してしまえば自分まで否定してしまうような……（笑）

セガのマイナーパワーとは？

吉松：もちろん、みんながファミコンで平和に暮らしているのは分かってました。でもマイナーなジャンルには、マイナーだからこそその求心力があるわけです！もうソフトを買う時の気合からして違うわけで。メガドライブにしても、メガCD、32Xとか重ねていく過程なんて、あそこまでいっちゃうともう､何でやねん､と笑うしかない。何も考えていないダイナミズムというか（笑）

——そうしてセガとファンは濃密な契りを結んでいったのですね

吉松：正常なメーカーとユーザーの関係では満足できないんですよ。任天堂、ソニーはみんなのものですが、いわばセガは僕の僕達のもの。だからセガファンは"選ばれし者の恍惚と不安、我にあり"という風に思ってしまったのかも……

——ひどいゲームを買っても、契りって結べるものですかねえ

吉松：だからそれはイマジネーションでカバーするんですよぉ（笑）

——うんうん。よくある大作RPGなんて、確かにこっちが補完する部分なんてないですよね

吉松：ユーザーにとっては、セガのソフトを手に入れた時点から戦いが始まっているんですよ！　逆に、良くできたソフトは戦わなくてもいいですし、また"僕のもの"という風にも感じづらいんです。そういう感覚ってありません？

——そう言えばマイナーな例ですが、僕も先日のゲーム大賞で『PSO』が選ばれた時、"違うだろ『あいたくて……』だろ！"とか一人で思った瞬間、「このゲームはオレのものだ」と感じましたね（笑）

吉松：勝ったわけですね（笑）。まさに一人勝ちですよぉ（炎上）

——あはは。最後になりましたけど……これからも吉松さんはセガを応援し続けるのですか？

吉松：う〜ん（熟考）答えにならないかもしれないけど……僕にとって今、『Xbox』がいい感じなんですよ。なにかメガドラの後継機のようで、ムダにでかくて（笑）。周りの者を不安にさせる佇まいもいいですね。好きだった3DOにも似てるし、何かああいうハードに弱いです。セガのゲームも大量にリリースされるようだし。

——う〜ん。つくづく吉松さんは"負けいくさ"が好きですね

吉松：それはひどい！（笑）でも、今はこれ（Xbox）をセガの新ハードとしてプレイしてみようかな、という思いが膨らんできています。

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～①　多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：50時間

空回りしたプロの仕事……『サクラ大戦3』は至高でありながらも孤高である

ビジュアル面のこだわりとシナリオの大味さ このハリウッド的作法はギャルゲーユーザーにはどう映るのか？



ジャンル：ドラマティックアドベンチャー／メーカー：セガ／機種：DC／価格：7,800円／発売日：2001年3月22日

ギャルゲーと「寅さん」

「映画みたいなゲーム」を「豪華なCGムービーを詰め込んだ作品」と捉えるなら、それは過去の遺物に近い。だが、ゲームの商品性を考える場合、映画との比較は重大なヒントを与えてくれる。

それは、小品――中堅タイトル――大作という、市場規模による戦略の違いだ。小品は【単館上映】、中堅タイトルは【国内メジャー映画】、そして大作は【ハリウッド大作】にたとえると分かりやすい。

つまり【単館上映】は、低予算ものから芸術作品まで幅はあるが、要は集客力が弱いか、マニアックなフィルムだ。一方、「寅さん」や「釣りバカ日誌」などの【国内メジャー映画】には、日本人の心情に強く訴える傾向がある。そして【ハリウッド大作】は、世界的スターや巨大セットといった、国境を超えた驚きを提供する。

そして、いわゆる「ギャルゲー」は、ヒット作でも、10万本が一つの壁になっている。すなわち、先のカテゴリー分けでは、【国内メジャー映画】に当たる。

これは、オタク人口の全てをカバーする規模ではない。だが、クオリティの向上や営業努力でそれ以上の売上が望めるかといえば、その見込みは薄いだろう。なぜなら、現在のギャルゲー市場は細分化が進行しており、「12人の妹」や「全員メガネっ娘」にまでコンセプトをニッチにしたり、あるいはカルト集団並みの〝洗脳力〟を持たないと、生き残るのは難しい。つまり、一部の人間の中の特殊な感情をつかむのと引き換えに、より広い市場をあきらめているのだ。10万本ギャルゲーの強さとは「寅さん」が日本で大人気だが世界に通用しないのと同質の〝閉じた強さ〟なのである。

前置きが長くなったが、『サクラ大戦』シリーズは、その出発点が「ギャルゲー」であることは疑いない。最大の武器が「ああっ女神様」の作者、藤島康介氏によるキャラクターデザインなのだから。

その成果は、ギャルゲーの域をはるかに超えていた。一作目は約55万本、二作目は約53万本以上のセールスを記録。【ハリウッド大作】へと突入したのである。

しかし、これ以降のシリーズ化には、実はかなりの困難が予想された。一作目は、硬派なセガがギャルゲーを……という〝不意打ち〟が利いたし、二作目は対応ハードのサターンの普及台数（約600万台）に救われた。だが、初代から5年近くが過ぎ、よりユーザー数の少ないDCに移行した現在では、どちらの助けも望めない。

ということで『3』、つまり本作では、思い切った方針の転換が

セガの撤退についてひとこと　今回の一連の事件（？）を経て、セガが大人になってくれるのであれば、いちファンとしてこれほど嬉しいことはありません。（愛知県　8本足）

図られている。一つは、キャラクターの総入れ替え。これはリスクが高いように思えるが、〝古馴染み〟と〝新鮮さ〟を交換したわけで、収支はトントンだろう。

そしてより重要なのは、本当に【ハリウッド大作】を志向したことだ。その成功と矛盾について、以下に述べる。

ハリウッド大作志向の悲哀

——やりすぎ。

オープニングのムービーを何十回、繰り返し見ても、それ以外の言葉を失う。主役メカの光武Fが回り込んで敵メカを斬りつつ破片を巻き上げて建物の表面をスライディング、かつ背景も立体的に回転。この3DのCGと2Dのセルアニメが融合した「ネオCG」は、秋葉原の店頭デモで、急ぐ通行人たちの足を止めたほどのパワーだ。

しかも一点豪華主義ではなく、全編のグラフィックがこのレベルを保っている驚き。巴里華撃団・隊員たちの一枚絵の美しさはもちろん、戦術SLGで操作する光武Fまでがカッコいいなんて！　幕間のセーブ画面にさえ、専用のCGを用意する周到さには、「セガらしくない」とため息が漏れる。

こうしたビジュアル面には、誰しも惜しみなく絶賛を送る。しかし、その後に必ずこう続くのだ。「シナリオは馬鹿だけど」と。

「ウッサッサッサッ」「だピョン」と叫ぶ悪の巨大ウサギを目の当たりにすれば、反射的にそう言いたくもなる。どのライバル幹部たちも〝見たまんま〟であり、感傷の入る余地はほとんどない。

だが、そのナイーブさの突き放しかたこそが、「ハリウッド的」なのである。



最高のギャルゲーでありながら、脱ギャルゲーを目指した『サクラ大戦3』。

映画には2時間から、長くとも4時間までの枠がある。娯楽作品なら、この間に物語を転がし、カタルシスを与えて、一応の決着を付ける必要がある。プレイヤーが徹夜までしてくれるギャルゲーとは、時の流れが全く違うのだ。

だから、登場人物の性格付けも、〝深み〟より〝分かりやすさ〟が優先される。それはインテリジェンスの欠落ではなく、F1カーがシャーシを軽量化したり、余分な部品を省略するチューンアップに近い。できの悪い映画の多くは、伏線をぷんぷん臭わせるわき役が実はワンポイントのみで、観客の頭を混乱させるだけに終っている。不要なバックグラウンドを削るのも、優れたプロの仕事だろう。

その意味で、本作のハリウッド志向は強烈である。花の都のパリを舞台に選ぶのも、大爆発で街を炎に包む演出も、他の和製ゲームではまずありえない。あまりに正面突破で、素人でも思い付くハッタリ。それを〝やっちまう〟ところに、逆説的な凄みがある。

10万人の「癒し」より、100万人のエンターテイメント。デリカシーに欠けると受け取られかねない、ハリウッド的な大胆さを持ち込むことで、本作はギャルゲーの殻を破ろうとしたのだ。

しかし、ここには根本的な矛盾が2つある。一つは、アニメ絵の嗜好性による、一般市場からの拒絶。そしてもう一つは、ナイーブさを無視したことから来る、ギャルゲー市場からの反発だ。その結果が、30万に満たない（4月下旬現在）、かかった資金に比べて少なすぎる出荷本数に表れているのではないか。本作は至高であり、普遍を目指したが、孤高に終った哀しさがある。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

ライター。良いゲームが全く売れないこともあれば、人気タレントがテレビで「面白〜い」と一言ホメただけで、売上が20倍！　という今日この頃……ゲームに心血注いでる開発者の方々は、やり切れぬ思いでしょうね。

関連作品

サクラ大戦（AVG）

メーカー：セガ／機種：SS／価格：6,800円／発売日：'96年9月27日

藤島康介氏によるキャラクターデザインを、最大限に活かした美しいグラフィックと演出で『サクラ大戦』という一大ブランドを築く。ただし、あかほりさとる脚本のテイストが、シリーズ中最も強烈。

セガの撤退についてひとこと

来るべきものが来たというわけで、特に感慨はありません。でも、PSのパッドは大嫌いなので、ぜひ任天堂にはがんばって十字キーを守り続けて欲しいと思います。（山口県　GIR）

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～②

工夫と努力と根性 地道な作業が生んだ最高の演出の数々

2Dアニメーションと3DCG。その最良の融合には手作業がかかせない。狂える線は人の感性のなせる技だ

八木澤知彦　プレイ時間：32時間

目指すのは未来のみ!!

ご存知『サクラ大戦3』（以下『サクラ3』）であります。「街で出合った女の子と仲良くなれて、命令できる」なる素晴らしいゲームシステムは継承されており、劇中お約束を楽しむことさえ守れば、御心の安寧が約束されます。

システムの実装も引き続きAVG+戦闘SLGとシンプルですが、バリエーション多彩なLIPS効果で、AVGパートはさしずめプランナーやシナリオさんとの読み合いゲームと化します。〝書き手〟はどれを面白がってるの？　全CGコンプリートには？　パラメータ的に正解のシナリオは？　などなどが一瞬頭をよぎります。が、ここはやはり、未来を自分たちの手で作っていくためにも、気持ちに素直に生きるに限ります。それで後悔して、過去を深く反省し、心からの謝罪と誠意ある対応を求めても、すべてはよんどころないその時の判断に拠りますから、何も出てきません。ここは前進あるのみ。そう、過去より未来です。さすれば、居場所のなさやしがらみや辛い環境や苦しい思い出や斜に構えてた昔が、主人公を狂言回しに、「生きろ未来へレッツゴー！」と開けるのであります。

その後、巴里を離れる際に、たとえば、最も仲良くなった子から「さよならをいうと泣きそうだから、手紙を書いた」なる、おセンチ気分生成メニューの定番的かつ、その大昔に実体験があったりもする、まさしく心の柔らかいところを鷲掴みされた挙句、火の輪くぐりを失敗して毛皮にされてしまいそうな、イタさがあるのです。

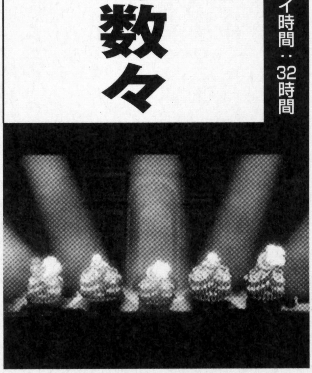
つまり『サクラ3』は、個人的には洒落にならない人生のショータイムのオチが美化され、ここにあそこに結実し追体験できるゲームである、といえましょう。これでグッとこずして、どこでくるのか青少年諸君！　戦闘服着替えシーンのナイスなレイアウトに、骨盤や鎖骨の形が綺麗だなぁ……と見惚れてる場合ではありませんぞ。

なによりも勝る人の熱意

見惚れるといえば、オープニング映像の美麗さにも身も心もとろけそうになる人続出でしょう。数回の視聴後、絵の左右、右左という動きのテンポに慣れると、瞬間モーションブラーや同時多発パーティクル、濃密飛散破片群が脳髄へ直接作用し始めます。

そして、光武への搭乗シーンなども、アニメがデジタル彩色なのか、発色や解像度が似ているので、どこまでがCGなのか良くわからず、トリップ度を加速するのです。

いや、わかるのですが。関節以外の部位も曲げて躍動感出してる



ジャンル：ドラマティックアドベンチャー／
メーカー：セガ／機種：DC／
価格：7,800円／発売日：2001年3月22日

セガの撤退についてひとこと　正直、セガのゲームはセガのハードでやってナンボと思ってましたが、PS2やXboxでおもしろいゲームが出ることに期待してます。（福岡県　サイロックス）

げな「ゾイド」や「アオイちゃんパニック」、「ウェブダイバー」に慣れた目にも、よくぞこれだけの良質作画2D絵を高クオリティ3DCGにのせたものだと感心しきりになること必至です。

工数を考えたら、トゥーンレンダリングを導入しフル3DCG化すれば良さそうなもの。しかし、それでは色深度が落ち、エッジが立ち過ぎるへっぽこCGに成り下がる可能性があります。なにより、手書き特有の色気が無くなるという一大デメリットが待っています。

振り向くと僅かに変る目鼻のバランス、ポーズにあわせて微妙にずらしたパースなど、美しさ追求のため線に若干の狂いを持たせたことから発せられる色気。結果、コクリコとほっぺたくっつけた時に感じる体温って多分これくらい、というのまで分かるようになるのです。色気は3DCGの算数を逸脱した極めて数値化し難い領域であり、幾ら精細なポリゴンを用いても、高性能なプログラムが介入しない限り解決されないところでもあります。そんなわけで、現在のベスト・ソリューションは、手書き2D絵＋3DCGです。

しかし、手書き絵を算数どおりの3DCG空間にただのせても、上手く合成されるはずはありません。なんせ、狂いがありますから。でも、実際には良い結果を出しているわけで、きっと、多くのトライ&エラーを経て、絵的なズレを目立たせないレイアウトや作画の極意があるのでしょう。ここのノウハウは以降のタイトルにも活かされるに違いありません。

また、3DCGものでは、俺のモデルを見ろぉ！　と言わんばかりにカメラが大回転するようなものが多いですが、こと『サクラ3』に関してはアニメ風の固定背景やパンをぽんぽん繋いでいくパタンを採用しているようです。ここにも、効果を計算して作るという丁寧さが滲み出ています。

こうなると、一体ムービー何分をディスク3枚へ詰め込んだのだろうかと気になります。一枚絵も含め、シナリオともデータの物理的総量とも深く関わってくるところです。すると、プレイ熱を冷ますロード画面がないのも要チェックであります。場面転換時には、音声やモデル、モーション、ムービーなどありとあらゆるデータが殆ど総とっかえに状態になるはずです。となれば、メモリのやりくりからデータサイズ、果てはディスクの配分にまで気使う、仕事が印刷には出ないホワイトを塗るような地道で繊細な職人作業が浮かび上がります。これでデータセーブがもっと速ければ完璧でしょう。

他にも、テクスチャを駆使し省ポリゴンながらも形状再現性の高いモデルがたくさん出てきますし、各種エフェクトもパターン数が多い絵作りであるしと、兎にも角にも工数の多さを感じさせられます。まさに努力と根性。一体、スタッフはどのようにしてテンションを保ちつづけたのでしょうか。個々人の熱意がそうさせたのか、進行管理やディレクターさんの胃に穴が空いたのか。少なくともこの熱気を感じるためだけにでもプレイする価値はあるでしょう。

翻って『サクラ3』は、ゲームとアニメとCGの関係が云々などという話は吹き飛ばし、味わえる感情とその道筋を、ゲームにするとこうなるのだな。そしてまた、いろんな表現や仕掛けをやれるようになって来ているのだな、というのを強く実感であります。



美麗なグラフィックの裏には制作者たちのたゆまぬ努力がある。その品質維持は執念とさえいっても過言ではない。

PROFILE

八木澤知彦（やぎさわ・ともひこ）

主にプログラマ。教育ソフト制作を経て「巨人のドシン1」でメインプログラム&ゲームデザイン、その後「シグナル」参加。最近は、お金が題材のゲームの企画など。アンドロイド自作の野望を持つアニメ好き。

関連作品

サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～(ADV)

メーカー：セガ／機種：SS／価格：6,800円／発売日：'98年4月4日

シリーズも2作目となり、グラフィック・システムともにパワーアップ。前作から登場するキャラクターはより深みをまし、新キャラクターのポジショニングも抜群だった。

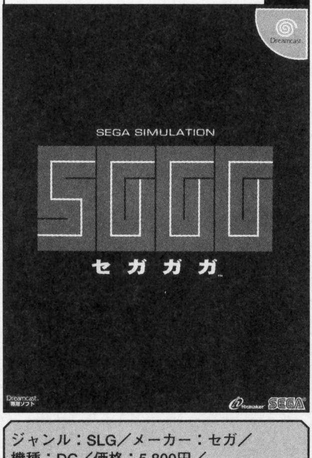
セガの撤退についてひとこと　なんかセガらしくていいね。本が一冊できちゃうくらい。おもしろいぞセガ。（兵庫県　おやてん）

セガガガ①

セガへの熱き心が甦る。さあ、「帰らざる日々」を取り戻そう

ユーザーとメーカーとの間にある深い絆が作り上げた。開発者の過剰な想いがあふれる熱い作品。

吉田龍司　プレイ時間：30時間



ジャンル：SLG／メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円／発売日：2001年3月29日

あの頃の『セガガガ』

東京・大田区にある京浜急行「大鳥居駅」は、都心から30分以上離れたところにある。今でこそ殺風景な地下駅だが、昔は陽の当たる地上にプラットホームがあったのだ。

駅に降り立つと人影はまばら。都内なんだけど、ヘンな地方都市に来たような気分になる街並みである。目を上げると〝SEGA〟のロゴマークが見える。(何でこんな不便なところに本社を造るのかなあ)とは思うのだが、顔を出せば親しい人たちはいつも笑顔で迎えてくれた。みんな本当にいい人たちばかりだった。

東証1部に上場した頃だからもう10年以上も前の話か。当時、中山社長は「不況だけど、今勢いのあるのはウチぐらいなもんだろ」なんて笑ってたっけ。

伸び盛りの若い企業ほど魅力的なものはない。そこでは毎日、「京都（任天堂）をどうやって潰すか」とか「人が360度回る筐体を作ろう」とか「証券会社にこんな無茶をさせよう」といった熱い話し合いが行われていたのである。まあ、(今でもそうだが)見ていて飽きない会社だった。そして、全共闘的な〝僕たちの失敗〟とカリスマの死を経た今日。セガに関わったすべての人が、帰らざる日々の重さを噛み締めているような気がする。

オレたちはセガが好きなんだ！

『セガガガ』は、そんな熱いセガが大好きな人たちが作った作品だ。最初に〝セガを建て直すゲーム〟と聞いた時から、わくわくして発売日を待っていた。

かなり現実をシミュレートしたもののようだったので、待ってる間にこっちも妄想が膨らんだ。(よし、ベンチャー会社から資本参加の申し入れがあったら拒否しよう。パソナルーム〈セガの拷問部屋←嘘〉は充実させよう。米国法人の社長は信頼の置ける奴にしよう。輸送船が海賊に襲われたら……）という風に。現実をなぞるだけでも凄くドラマチックなのだから、ゲームが面白いのは間違いない——で、内容はいい意味で予想を裏切るものとなった。



マニアにしか分からない濃すぎるオープニングムービー。中年のセガ好きゲーマーは必ず見るべし。

近未来のゲーム業界でセガは業界制覇の野望を果たすべく、極秘プロジェクト「セガガガ」を発動させる。この計画はセガのスーパーコンピュータ「テラドライブ」(笑)が全人類から選んだ少年「瀬賀太郎」(主人公)、少女「羽田弥生」に全権を託し、超ヒットゲームの開発を命じるというもの。

そうだ! セガを建て直すっていうことは、何も権謀術数を操ることでなく、「ゲーム屋として面白いゲームを作る」という情熱を取り戻すことに尽きるのだ。当たりまえの話である。が、これは現実のビジネスライクな再建プロジェクトを聞いたあとなんかに思い出すと、妙に沁みるテーマなのだ。



ゲーム中に作れるセガゲームの数も豊富。懐かしくも恨めしい(?)タイトルがてんこもり。

デモ映像では、本社周辺の〝セガな〟風景やSG−1000からの栄光の歴史、栄光のキャラ映像が思い入れたっぷりに次々と流れる。卑怯だ! と思いながらも、すでにこの段階で目頭が熱い。もう、「オレたちはセガが、ゲームが好きで好きでたまらないんじゃあ〜」という制作側の過剰な想いが、誇らしげに、時に自虐的に、全編からひしひしと伝わってくる。セガに思い入れがある人はもちろん、ゲームが好きな人なら誰でも楽しめる内容だと思う。

開発陣を説得しよう

アドベンチャー、RPG、ゲーム開発シミュレーションから成る本編は予想以上に誠実な作りだ。単なる業界オチ部分だけ期待していたスレた自分が恥ずかしい。シェア100%を目指す巨大プロジェクトなのに、当初予算が1千万円しかないことには絶句したけど。

主人公を操り、伏魔殿のような開発グループに潜入。ゲームへの情熱を失ったディレクターやプログラマーを「ゲームで泣いたことありますか!」「CMは深夜だけですね」「分社化……」とキツイ言葉で論破・説得(笑)し、己を取り戻させる。幾多の試練を越えながら、仲間になった開発陣を編成し、市場の動向に注意を払いつつ、ゲームを制作。『スペースハリアー』『シャイニングフォース』『ベアナックル』など懐かしいタイトルが作れることも嬉しい。

登場キャラも立ち放題なのだが、極めつけは悪のライバル会社・ドクマ社の首領。登場時に「ドォ〜グ〜マ〜」なんて唸るあたり、『黄金バット』の敵役のナゾー(ロォンブロゾ〜)とか『バロム1』のドルゲ(ド〜ル〜ゲ〜)みたく、馬鹿一直線で良い。チラリと登場するO川さんもあまりにいい味を出しているので泣ける。

全体的に難易度は少し高めである。数回クリアしないと真のエンディングには行きつけない点はやや引っ掛かったが、ゲームバランス的には理不尽ということはない(2周目以降はテキスト早送りなど配慮もされている)。特にクライマックスのアレは、セガマニアにとって鳥肌ものだと思うので頑張ってクリアして欲しい。

ユーザーとメーカーの間に、他に例を見ないほどの深い絆があったからこそ、商品化ができた。リアルなビジネスの上で壮絶な敗北を喫したからこそ、想いがあふれた。これほど愛されるセガというブランドが本当にうらやましい。

瀬賀太郎くんのような情熱、ゲーム屋の意地が羽田のどこかに残っている限り、いつかセガはあの夢のようだった〝帰らざる日々〟を取り戻せるのではないか、と思いたい。

PROFILE

吉田龍司(よしだ・りゅうじ)

"美中年ライターりゅう"を支持してくれる人はまばら。でもいっか。ところで最近の変なネーミング№1である「アイワイバンク銀行」は『セガガガ』と語感が似ていると思うがどうか。

関連作品

ザ・ゲームメーカー　売れ売れ100万本げっとだぜ!(SLG)
メーカー:アクセラ/機種:PS/価格:5,800円/発売日:'98年9月23日

ゲーム開発シミュレーション。内容の面白さはタイトルの恥ずかしさを補って余りある。有能なスタッフを獲得してヒット作を出し、ボロアパートの一室から成り上がろう。

セガの撤退についてひとこと
サターン・DCともに、ほぼギャルゲー専用マシンでしたが、『バーチャロン』だけは特別でした。『バーチャロン』がある限り、ウチのDCが止まることはないと思います。(東京都　C.K.R.)

セガガガ②

パッと見はヤケのイロモノ だが底に流れる職人魂を見よ

高校生の主人公がセガのゲームを作って業界制覇を目指す。とんでもないコンセプトで作られた異色すぎるRPGの真価とは？

水野隆志　プレイ時間：37時間

ジャンル：SLG／メーカー：セガ／
機種：DC／価格：5,800円／
発売日：2001年3月29日

ぶっ飛んだ物語と堅実なシステム

最初の5分間はプレイヤーにとって、かなり衝撃的だろう。「一日100万台生産しても受注に追いつかないDC」「20年以上もスタッフが閉じこめられ、人外魔境と化した開発室」など、現在のセガを巡る状況からすれば、まともな神経とは思えない設定が、スピード感あるアニメーションで語られていく。このオープニングは爆笑間違いなしの傑作だ。

本編は、セガの救世主に選ばれた主人公が、ダンジョン化した開発室でスタッフを集め、ソフトを開発していくことで進行する。スタッフ集めは相手を説得することで行うのだが、これがRPG風の戦闘になっており、「思いつきは企画といいません」「新聞紙とダンボールはどっちが温かいですか」「ほんとに人間なんですか」などなど、とんでもない会話の応酬となる。この会話バトルは、かなりハイテンションで非常に面白い。と同時に、業界の内実を知っていると、きわどすぎてちょっと笑い飛ばすには辛いほどの痛さがある。設定の細部に至るまで、こうした反則的な毒気に満ち溢れているのだ。

だが、破天荒な外見とは裏腹に、ゲームとして見た場合の『セガガガ』の完成度は非常に高い。

全編にわたってインターフェースが良く整理されており、サクサクとゲームを進めていける。特に戦闘時の処理の速さは感動的だ。

また、システムの多様さにも注目したい。メインとなるスタッフ集めはRPG風、ソフト開発パートはSLG風、さらにはミニゲームとしてACGやSTGまで用意されている。しかもそれらがいいタイミングで登場するため、適度な気分転換となるのだ。

シナリオの構成にも無駄がない。特に中盤から後半にかけての一気呵成の筋運びと、シュア100%達成時に明かされる壮大かつ大馬鹿としかいいようのないエンディングは素晴らしい。

『セガガガ』は、一見、ただのバカゲーに思えるかもしれないが、その実、職人的な技術が結集した非常に練り込まれた作品といえるだろう。セガファンならずとも、触れておく価値は十分にある。



開発者を説得する際に飛び出す会話の数々が、あまりに凄い。業界人はほんとにダメージを受けるかも……。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

優秀なスタッフを揃え、設備の充実を図り、莫大な宣伝を行えば、セガマークⅢやメガドライブのソフトでミリオンセラーを連発できる。現実とのギャップを考えるとちょっと寂しいが、これこそゲームならではの夢だ。

関連作品

ドラゴンクエストⅦ　エデンの戦士たち（RPG）
メーカー：エニックス／機種：PS／
価格：7,800円／発売日：2000年8月26日

何を無茶な、と思う人がいるかもしれないが、両作をプレイすれば、『セガガガ』がいかにこの人気シリーズを意識し、かつそれに挑戦しているか分かるだろう。是非お試しあれ！

セガの撤退についてひとこと
結局、多数の支持を得られなかったことがすべてを物語っている気がします。
（神奈川県　ターミネーター）

Dreamcast GAME REVIEW

セガガガ③

セガファンの頭にあった"原作"を完全再現した"移植作"!!

俺こそセガの救世主！ 恥ずかしくも厳然としてあった妄想を忠実にゲーム化。DCの終幕にふさわしい作品だ。

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：40時間

ジャンル：SLG／メーカー：セガ／
機種：DC／価格：5,800円／
発売日：2001年3月29日

DC用に移植された本作は、ファンの脳内にあった原作に痛いほど忠実だ。俺こそセガの救世主！ ライバル企業を倒してシェア100%達成！ 恥ずかしくて口に出せなかった子供のような妄想が、GD－ROMに焼かれて遊べてしまえることに湧き上がる感動を禁じえない……。

主人公は武器の代わりに言葉を振るい、モンスター化したクリエイターを相手に戦闘ならぬ説得を試みる。そのセリフのチョイスが絶妙だ。「70億って本当ですか？」といった自虐ネタでメーカーとユーザーの垣根を飛び越え、「限定品が好きですね」という言葉で他人顔で笑っていたオタクの胸倉を容赦なく引っつかむ。「根拠のない自信だけはスゴいですね！」などの現場の実感に（血）まみれた毒舌が飛び出すかと思えば、「業界はまだ死んじゃいない！」と青臭い理想を大マジメに叫ぶ。



SLGパートのゲームバランスは、嫌なほどリアル。アメとムチでクリエイターを飼い慣らせ！

そのようにしてRPGパートでスカウトした人材を、SLGパートでコキ使いまくる。設備に投資して開発環境を快適にする一方、部下の給料を70万↓15万円に減給して、経費分を取り返すゾクゾクぶりと言ったら！ それでもおニューなパソコンを喜んで触っているスタッフの姿は、生臭いリアリティ満点だ。

セガのすべてをかけたDCの現実は敗北に終わった。そして、それさえもネタに消化し、サービス精神満点のゲームへと昇華した本作あってこそ、「夢を投げかけるハード」の物語はようやく完結を見るのである。最上のエンターテイメントは常に涙を含んでいる。

DCの敗北をサービス満点に昇華

本作は「異色作」である以前に「移植作」である。セガファンは"セガというゲーム"を丸ごと身銭を切って楽しむ者だ。CMで見た"あのメガドライブとは思えない"派手なゲームを実際に買ってみたら、"やっぱりメガドラなショボさ"だったという落差にがっくり肩を落とし、「だからこそ」セガのゲームを買い続ける。セガの赤字に一喜一憂し、ゲームにノンケな友人に再建プランをとくとくと語る。つまり「セガ・シミュレーション」は、セガファンの頭の中でとっくに完成していたのだ。

PROFILE

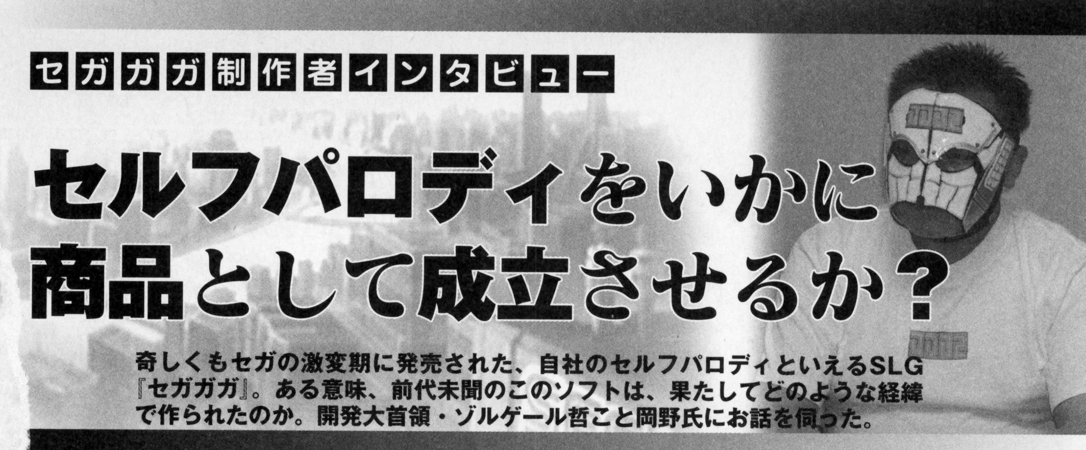
多根清史（BIG☆BURN）

ライター。去年セガ専門の即売会「セガコミケ」に行ったら、セガ社員がゴマンといて爆笑。元VFプログラマーの方に『東京ヘッド』（VFジャンキー本）にサインを頼んで、フクザツな顔をされたのも良い思い出です。

関連作品

シスタープリンセス（AVG）
メーカー：メディアワークス／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：2001年3月8日

12人の妹たちとコミュニケーションを深めて「血縁度」を上げていく、"萌え"の究極進化形態ゲーム。そう、『セガガガ』は裏萌えゲーなのです！（「C研」シナリオ参照）



セガガガ制作者インタビュー

セルフパロディをいかに商品として成立させるか？

奇しくもセガの激変期に発売された、自社のセルフパロディといえるSLG『セガガガ』。ある意味、前代未聞のこのソフトは、果たしてどのような経緯で作られたのか。開発大首領・ゾルゲール哲こと岡野氏にお話を伺った。

制作ラインを絶対止められたくなかった

――『セガガガ』は当初から、セガのセルフパロディを念頭に企画されたんですか？

岡野：そうです。まず第一にそれがありました。このゲームって俯瞰すると、それに始まりそれに尽きるでしょ？

――でもセルフパロディって危険ですよね。自分で放った矢がそのまま自分に突き刺さるような……。

岡野：とにかく放っちまえばいいんですよ。あとはどこに刺さろうがね。問題は放った矢が矢として認めてもらえるどうかが一番大きくて（笑）。セルフパロディという矢を普通に持ち出しただけだったら冗談ですまされるだけなんだけど、そこをいかに「ヘンな矢だけど、矢は矢だよ」と言えるかがこのゲームのキモだと思ってます。

――社内でプレゼンされた時、周囲の反応はいかがでしたか？

岡野：ハタ目にはどう見ても、ウケを狙っているとしか思えなかったようです。誰も真面目な企画とは受け取らなかった（笑）。

――無事企画が通って発売されたわけですが、ゲーム内にSLG、RPG、AVGなど様々な要素が入っていますね。これはセルフパロディをするうえで考えていたことなんですか？

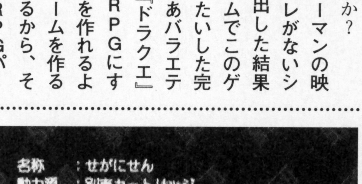
岡野：いや、ロジャー・コーマンの映画（※）みたいにさ、ハズレがないシステムということで導き出した結果（笑）。多分、一つのシステムでこのゲームをまとめたとしても、たいした完成度は期待できない。じゃあバラエティで攻めようと。まず、『ドラクエ』みたいなとっつきやすいRPGにする。で、ゲーム内でゲームを作れるようにするため、どこかにゲームを作るためのエンジンが必要になるから、そこをSLGにして。あとはRPGパートで補えない、物語を紡ぎ出すAVG部分が欲しいな、と。コンシューマでゲームを作るのは初めてだったんで（プロフィール参照）、失敗しない可能性から逆算していった結果そうなっただけ。企画から導きだしたんじゃない。

――セルフパロディというコンセプトを実現するために、しっかり骨格を作ってるんですね。

岡野：ゲームの性質上、いつ横槍が入って制作を止められるか分からなかったから。とにかく不安要素は排除しておかなくちゃいけない。制作ラインを絶対止められたくなかったんで、かなり一生懸命、算段立ててやったつもり。

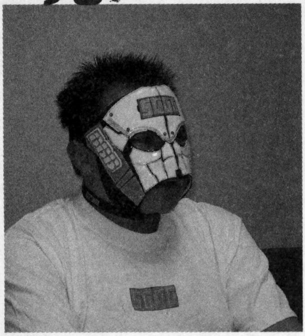
――他に計算してやった部分はありますか？

岡野：そうですね……。俺は特撮が好きなんですけど、なかでもスペクトルマンとか作ってた「ピープロ」が大好きなんですよ。予算も時間もたっぷり使った特撮の王道とでも言うべき「円谷プロ」の流れとは逆に行く、まさに邪道といえるところ。アニメも特撮も漫画も全部ゴタマゼで、とにかくキッチュでワケ分かんなくて安っぽい。でもなんか面白味があるという。今回『セガガガ』を作るにあたって「ピープロで行こう」という気持ちで望んだところはありましたね。お金をかけずに間を持たせるにはどうしたらいいか、という部分でずいぶん参考にさせてもらいました。ゲームを作ってる時につらくなると、ピープロ関係の資料を漁って自分を納得させて、「よし俺は間違ってない。もっとやろう！」と



包み隠さず、真っ正面からセガをパロディにしている。その制作姿勢は見事の一言！

（※）チープなC級作品を、まったく損をせずに作り続ける伝説的な監督兼プロデューサー。作品に「原子怪獣と裸女」など。



ゾルゲール哲
またの名を岡野哲。セガガガ開発大首領。ヒットメーカー・企画プロデュース室勤務。'92年セガ入社。旧第3AM研究開発部に所属し、アーケードゲームの開発にたずさわる。『セガガガ』は岡野氏初のコンシューマ作品。

か（笑）。

——ゲーム本編は熱血モノですよね。セルフパロディだからこそ、そのような展開にしたのですか？

岡野：セルフパロディというのは、本来うかつにヘンな思想をつけちゃいけないと思うんです。だけど実際にやり始めたら、どうしても自分と対話せざるを得ない。わざわざお金も時間もかけて、給料もらってる自分の会社をけなすような話を作るのかって……自分としてそれに答えなくちゃいけないじゃない？　パロディに関しては、プレイした人に「手ヌルイ！」って言われないように考えてたけど、「じゃあ、ゲーム業界にいるお前はどのポジションでどういう意味でパロディやってんだ？」という。その部分はゲーム中に残さないと、薄っぺらいストーリーになるんじゃないかって思い直して。だから開発の後半は、シナリオの伏線を一生懸命張り直したり、セルフパロディだけでは終わらせないようなものに変えていきました。

——「セガを救え」というゲームですけど、大きく俯瞰すると「ゲーム業界を救え」という印象も強いですね。主人公の瀬賀太郎みたいな熱い思いを持ってゲームを作って欲しいと、業界にもユーザーにも言ってるのかな、という気がしたんですが……。

岡野：それは言ってない。カッコ良く見過ぎだって。どっちかっていうと瀬賀太郎の、言ってることが薄っぺらでやたら空回りしてる部分に目を向けて欲しい。瀬賀太郎というキャラクターの大切なところは情熱を失わないこと〝だけ〟であって、持っている情熱に対しては何の価値もないんですよ。瀬賀太郎を否定はしないけども、ああいう情熱で業界を救うゲームだと思われるとちょっと残念。

——もう少し現実的に足元を見つめて欲しいという意味合いが強い……？

岡野：そうだね。実際の現場も2つに別れててさ。ゲーム会社に入ったばかりで若々しさが炸裂してる人と、入って3年くらいの「俺はここで飯を食う」みたいなどこか冷めた人とは、制作に対する志の開きがすごく大きい。間がないんだ。だから「俺はここで飯食わせてもらうんだけど、もうちょっと上を見よう」という部分も『セガガガ』で表現できたらいいな、とは思ってました。

昔のセガハードの儚げな感じが好き

——『セガガガ』からちょっと離れて、岡野さんのセガゲームに対するご意見などもお聞きしたいんですが。ゲームに最初に興味を持たれたのは？

岡野：エポック社が輸入販売してたアタリのVCS版『インベーダー』、あれが衝撃的でね。だけどその頃、実家がゲーム禁止だったんだよ（笑）。それが大学入った瞬間爆発してね。それ以降坂を転げ落ちるように（ゲーム好きになった）。

——その当時で強く印象に残っているセガゲームはなんですか？

岡野：そうだなぁ……。『ファンタジーゾーンⅡ』と『スペースハリアー3D』かな。当時、勝手にゲルググって呼んでたんですけどセガマークⅢってさ、性能でファミコンに勝ってるのにてんでダメだったじゃない。だから、「このゲルググが量産された暁には……」みたいな気持ちだった（笑）。俺が好きになるゲームは、ゲーム性がどうというより、オモチャとして〝スゴイ遊びができる〟という雰囲気やイメージが強烈に出てるものなんです。セガハードはそんな中でも、なんか儚げな感じが好きでしたね。

——パワーはあるんですが（笑）。

岡野：だって普通さ、ゲームが売れないからってFM音源ユニット（マークⅢの周辺機器）つけようって思わないじゃん（笑）。音が良くてもゲームはまったく面白くないんだけど（笑）。

——好きなセガハードは？

岡野：メガドライブだね。あんなに恥ずかしくもカッコいいハードは他にないよ。16ビットってデカデカ書いてあってさ。まいった、俺が悪かったって言いたくなる（笑）。もう最高ですね（笑）。

——最後にまた『セガガガ』の話を。発売後の評価は上々ですね。制作を終えた今の気持ちは？

岡野：何より買って喜んでくれたユーザーと、2年間一緒に作ってくれたスタッフにありがとうと言いたい。特にゲームとして評価してくれた声は、セルフパロディの部分ではなく、中身をしっかり作ってくれたスタッフに対する評価だと思うんです。だからスタッフには本当にありがとう、と……。

——本日はありがとうございました。

引地幸一（ひきち・こういち）：岡野氏とは少々顔見知りのため、今回特別にインタビューに駆り出された元ライター（現在フリーアルバイター）。『セガガガ』というゲームは岡野さんの人格そのものでした（私見）。

ILLBLEED

ホラー映画ファンの心をくすぐる世界観 果たして期待に応える作品となり得たのか？

B級ホラーをモチーフにして、そしてゲーム部分もまさにB級 コストパフォーマンスを考えると映画のようには割り切れない

加藤羅刹　プレイ時間：12時間



ジャンル：ホラーアクション／
メーカー：セガ／機種：DC／
価格：5,800円／発売日：2001年3月29日

ひたすら敵から逃げる〝受け身〟なプレイ感覚

様々なホラー映画のパロディが盛り込まれているというDCの3Dアクションアドベンチャー『ILLBLEED』。ホラー映画ファンの私は、発表されて以来ずっと期待して発売を待ち続けた。そしてついに発売された本作品。プレイ前に、個人的ホラー映画ベスト3『悪魔のいけにえ』『サンゲリア』『ZOMBIO／死霊のしたたり』を立て続けに観て気分を盛り上げた後、勢い勇んでプレイした。

プレイする前は『バイオハザード』シリーズのようなゲームをイメージしていた。確かに見た目はそっくりだが、実際は大きく異なっていた。非常に「受け身」なゲームスタイルを要求されるのである。ホラーテーマパークに立ち入ったプレイヤーたちは、なるべく敵や罠に出会わないよう、常に警戒しながらステージを進むことになる。具体的には、アイテムの「ホラーモニター」を使って怪しいところをマーキングしたり、画面上部の4感センサーの反応を見て敵や罠が近いかどうかを探る。

プレイヤーを常に警戒しなければならない状況に追いやり、恐怖と緊迫感を与えよう……という試みなのだろう。しかし、どうも具合がよろしくない。つまり、「警戒する」という行為があまりにもシステマティックであるため、次第に警戒することが作業的になってくる。そのためか徐々に緊迫感が薄れていった印象があった。

そして問題なのが、罠に引っかかった時の演出。本来ならば罠に引っかかった瞬間、罠が発動してプレイヤーを驚かせるというのが常套手段だ。しかし本作品の場合、罠に引っかかると、罠が飛び出すところにカメラが寄って、そこで罠が発動するのだ。そのため、カメラが寄る間にプレイヤーの心の準備ができてしまい、「突然に何かが出てくる恐怖感」が希薄になってしまっているのだ。もちろんカメラ切り替えなしで敵が出てくるシーンもあるにはあるのだが……。

また、本来ならば盛り上がるはずの敵とのバトルも、いまいち面白くなかった。操作性が悪いのは、同社の前作『ブルースティンガー』からの伝統か。敵から逃げる場合も、特定の場所でボタンを連打してヘリコプターを呼ぶ……というシステムが釈然としない。プレイヤーが普通の民間人であるから逃げ回るのは当然なのかも知れないが、もっとカタルシスを感じさせる作りでも良かったのではないか。ひたすら罠を警戒し、ひたすら敵から逃げる……そんなマゾ的プレイはしたくなかった。もっとユーザーにサービスすべきだと思う。

その他にも、罠の配置がプレイするごとにランダムで変わってし



“恐怖”を持続するためか、トラップはランダム性。しかし、ゲームとしては不条理感を生んでいる。

まい、攻略性を受け入れない点。ゲームに慣れていないユーザーを退ける、ステージ1からの高い難度（後半はプレイヤーがパワーアップしたり、アイテムを買い込めるため逆に易しかったりする）。説明もなく倒せない敵が出てくる（逃げなければならない、というアナウンスがない）などなど……。せっかくゲームを楽しもうとする気分をいちいち削いでくれるマイナスポイントが少なからず目についた。これは非常にもったいない。

ポップコーンとビールをお供にフランクな気分で観るB級ホラー映画のノリを本作品に期待した私は、その不親切で消化不良な内容に悄然としてしまった。もう少し、遊びやすさを考慮してもらいたかった次第である。

システムを凌駕する世界観の作り込み

ゲーム以外の部分、とくに世界観はよくできている。好奇心旺盛な学生たちがテーマパークに遊びに行ってヒドい目に逢うというシチュエーションは、ティーン向けホラー映画の大ヒットシリーズ「スクリーム」のノリで愉快。テーマパークのアトラクションもいちいち凝っている。事故で死んだ息子の父親が殺人鬼と化すステージ「死を呼ぶホームラン」は、一見すると名作「フィールド・オブ・ドリームス」のパロディのようだが、実際は殺人キャッチャーが暴れる史上最低のホラー映画「ザ・キャッチャー」を髣髴とさせるB級センスが炸裂しており、実に素晴らしい。巨大ミミズが襲ってくる「女王ミミズの復讐」は、今や伝説となっているミミズ大襲来映画「スクワーム」に始まって、「トレマーズ」「デッドリー・スポーン」「スパイダーズ」など一連のジャンク・モンスター映画に身勝手なオマージュを捧げている点も見逃せない。各アトラクション用のポスターも、かつての70年代ホラー映画を想起させる大仰でウサン臭いテイストに統一され、ホラー映画好きには堪えられないところだ。

その他にも、古典ホラー映画オタクなプレイヤーキャラが尊敬する人物が「クリストリー・ファー」（ドラキュラ役者、クリストファー・リーのパロディ？）だったり、プレイヤーが死亡した時に復活させてくれるアイテムの名が「身代わりマリー」（大槻ケンヂ氏のパンクバンド「特撮」の曲名から取った？）など、細かい設定が実に気が利いていて非常に好印象だった。そうした元ネタ探しやマニアックな楽しみ方ができるのは、本作品ならではの得がたい魅力だろう。

ただ、先にも述べたように、舞台・設定の作り込みをゲーム部分の詰めの甘さがチャラにしているのが非常に残念なのである。B級ホラーをモチーフにするのは結構だが、ゲーム部分までB級にする必要はなかったはずだ。ホラー映画の場合は、たとえつまらなくとも被害は1800円で2時間、ビデオレンタルならば数百円で済む。しかしゲームの場合、5800円、数十時間もの代償を払わなければならない。その点、もうちょっと制作サイドには頑張って欲しかった次第である。

……期待が大きかった分、ちょっと辛口な批評になってしまったが、最後にフォローを。諸々の凶悪事件の影響でゲームに対する風当たりが厳しい最中、このような血みどろゲームをリリースした勇気には最大級の賛辞を贈りたいと思う。以上。

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）

'69年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。最近笑ったゲームの映画パロディは『アーマードコア2 AA』のCM。ジョン・ウー映画のようでした。

関連作品

バイオハザード（AVG）

メーカー：カプコン／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'96年3月22日

カメラワークなどはまさに“映画的”なノリ。ただ、ゲームとしての面白さが“映画的”な部分に負けていない。これがかなり重要。ゲームである以上“映画的”なだけではちょっと。

Le Man 24 Hours

レースゲームとしては出色の出来 しかし、洋ゲー独特の〝味〟についていけるかが問題

「セールス的には難しくてもマニアにはたまらない」セガのこうしたリリース体制は疑問ではあるが、賛辞も送りたい

ハービー吉村　プレイ時間：32時間



ジャンル：RCG／メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円／発売日：2001年3月15日

気づく人はすぐに分かるこのゲーム、洋ゲーです

ル・マン24時間レースは、世界3大レースの一つとして、F1のモナコGP／CARTのインディ500に並ぶ歴史と伝統のあるレースである。

しかし、レースとしての格式となると、他の2つのレースと較べると格段に落ちる。FIA（※1）に世界選手権を剥奪されてからは、独特のレギュレーションとカテゴライズを持ったACO（フランス西部自動車連盟）主催の偉大なる草レースとなったからだ。

セガのレースゲームの特徴として、こうしたシブいカテゴリーのレースをゲーム化して発売してしまうことがよくある。古くはSSの『マンクスTT』（これもFIM【※2】に世界選手権を剥奪されたマン島の歴史的オートバイ・レース）、最近ではDCの『F355チャレンジ』（フェラーリF355によるワンメイク・レース）などがそうだ。

レースゲーム・マニアとしてはこういったマニアックなレースゲームを発売してくれるのはウレシイかぎりだが、セールス的にはかなり苦しいのではないだろうか。もっとも、『セガ・ラリー』は発売当時、ほとんど誰も知らなかったラリーというカテゴリーを題材にしての大ヒットだけに、どんなゲームが受けるかは発売してみないとわからないのかもしれないが……。

『Le Man 24 Hours』（以下『Le Man』）は、かなり本格的にマニアックなレースゲームだ。独特なカテゴライズ（市販スポーツカーを改造したGT2クラスとワークス製レーシングマシンのプロトタイプカーによるGT1クラスとの混走）を忠実に再現している。『グランツーリスモ』（以下『GT』）のカテゴライズに似ているが、実際にはル・マン24時間レースのカテゴライズを『GT』がお手本にしたともいえるだろう。

何がマニアックかと言えば、ゲームに登場するマシンの挙動である。GT2マシンは乗りやすいがスピードが遅く、GT1マシンはスピードは速いがメチャクチャ乗りにくい。なぜなら、GT1のプロトタイプカーは空力重視のウイングカーだから、タイアのグリップ限界内でも、乱れた挙動でコーナーに進入すると、ダウンフォースを失ってスピンしてしまうからだ。

こんなマニアックな設定をするとは、このゲーム「洋ゲー」か？と思ってクレジットを見たら、プロデューサーの名前が〝ミシェール〟どうやらフランスで制作されたゲームらしい。

しかし『Le Man』がクソ難しいレースゲームで終わらないのが、難易度設定の絶妙なアレンジにある。「AMATEUR」では

（※1）FIA……世界自動車連盟
（※2）FIM……世界モーターサイクル連盟

プレイヤーはステアリング&スロットル操作だけで走れる。それでもコーナーに合わせての微妙なアクセル・ワークを要求されるから、結構楽しい。（編集O氏いわく「これは人間をダメにする設定です」）

CPUの設定するブレーキング・ポイントはかなり早いので、本格的にレースを楽しみたいのならば「INTERMEDIATE」だろう。ブレーキ操作は加わるものの、まるでトラクション・コントロール（※3）とアクティブ・サスペンション（※4）が作動しているような走行感は、今までのレースゲームのドライバーズエイドと較べても格段にソフィスティケートされている。

最後の「EXPERT」は前述したように、かなりシビアな設定になるので、マゾヒスティックなレースゲーム・マニアにしかオススメしない。

24時間モードで、洋ゲー気分満喫……できるか!!

レースモードは「クイックレース」「チャンピオンシップ」「24時間レース」の3種類。オススメは「チャンピオンシップ」モード。周回数は5～15と長いのだが、燃料とタイアの寿命の関係でサーキットごとにピットインのタイミングが違い、耐久レースならではの楽しさがある。

「スズカ」「ドニントン・パーク」「カタルーニャ」「ブルノ」「ブガッティ（ル・マンのショートコース）」と各地の実在のサーキットを転戦していくと、やっぱりレースゲームの面白さはコースにあるのだなということが実感できる。

しかし「チャンピオンシップ」モード転戦中は一切セーブができないことと、チャンピオンシップを勝ち抜くことで登場する「ご褒美カー」が必ずしも高性能マシンでないのは、まさに「洋ゲー」ならではのテイストなんだろうか？

そして究極の「洋ゲー」テイストは「24時間レース」モードであろう。「ご褒美カー」のひとつである「TOYOTA TS020」（トヨタがル・マン必勝を期して製作した専用マシン。その割には勝ったことはない）はここでしか使用できないのだが、素晴らしいまでの直線番長ぶり、全然曲がりません。（たぶんフランス人がプログラミングしたので、容赦がなかったのであろう）

しかし、それでいいのだ。なぜなら、「ル・マン・デ・サルテ（フルコース）」は直線をシケインでつないだだけのコースだからだ。ここを24時間リアルタイムで走り抜け！という「24時間レース」モードはもはやゲームの概念を越えているのでは？というのが正直な感想である。



延々と続く単調な画面も、リプレイにするととたんにかっこよくなってしまう。

編集部側からはぜひ「24時間レース」モードをやってくれとのリクエストだった。もちろんこのゴールデンウィーク進行のさなかに「そんなことやってられるか！」とお答えしておいたが、もしかしてヒマな時に一緒にプレイしてくれるパートナーさえいれば、やってみるのも面白いかもしれない。

このゲーム史上空前の、そしてたぶん絶後の「24時間レース」モード。やり終えた時には、ゲームの概念を越えた感動か、もう二度とレースゲームなどしないという決意のどちらかを、きっとボクらに与えてくれるに違いない。

P R O F I L E

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

フリー編集者／ライター&レースゲーム・マニア。GW直前に「GT3」発売っていうことで、SCEのミエミエの魂胆ながら、連休中の予定は決定！　まあ、フリーランスに連休とか、あんまり関係ないんですが……。

関連作品

マンクスTT　スーパーバイク（RCG）

メーカー：セガ／機種：SS／価格：5,800円／発売日：'97年3月14日

バイク好きにはおなじみのレースだが、一般の人にどれだけ伝わったのか？　アーケード時代、大筐体でありながら、あまりに地味だったのも悲しい事実。

（※3）トラクション・コントロール……駆動輪が空転しないように、アクセル開度を調整する装置

（※4）アクティブ・サスペンション……車体の挙動が不安定にならないように、油圧によってサスペンションを調節する装置

ファイヤープロレスリングD

プロレスを知りたい人に『ファイプロ』を

プロレスをディスプレイ上に完全再現していく妥協なきこのシリーズ。プロレスを理解したい人への手助けにもなりえる作品です。

箭本進一　プレイ時間：50時間

空前のボリュームを誇る最新作

『ファイヤープロレスリング』(以下『ファイプロ』)は、ＰＣエンジンの時代からプロレスゲームの代名詞と言われてきた作品です。バージョンアップのたびに技とレスラー数は増大し、最新作『ファイヤープロレスリングＤ』(以下『ファイプロＤ』)では、レスラー数220人、技の総数1300オーバーと、空前絶後のボリュームとなっています。

〝マニアが作るマニアのためのシリーズ〟である本作のテーマは、「ディスプレイ上でプロレスを完全再現すること」です。そのためには一切の妥協がありません。選手の外観のみならず、技のフォームも特徴的なものはきちんと再現されており、その妥協のなさっぷりにマニアは涙が止まりません。

今作のテーマは「異質なものとの遭遇」にあるようで、アメリカンプロレス、格闘技路線、女子プロレスがフィーチャーされています。システム面では、より派手な試合（アメリカンプロレス的）のための「凶器を拾っての攻撃」や、格闘技路線のための「タックルからの攻防」がフィーチャーされています。「凶器を拾っての攻撃」として、パイプ椅子や有刺鉄線バット、ハンマー（！）に蛍光灯（!!）といった凶器を、エプロンから拾えます。「タックルからの攻防」では、相手にタックルで組み付いてからマウントポジションに持ち込んで、殴ったり関節技をかけるという一連の攻防ができます。ただ、固定ファンを多く持つ『ファイプロ』の宿命か、これらの新要素が試合を大幅に変化させることがない（タックルも凶器も純粋プロレス的試合をしていたら出てこない）のは、停滞か安定か、賛否両論分かれるところでしょう。

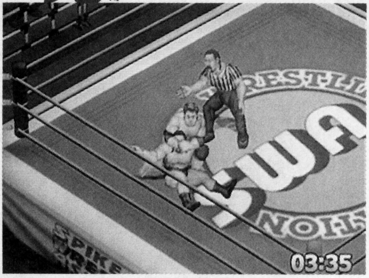
「プロレス」の理解に役立つ『ファイプロ』

2001年のプロレス界は、「ＰＲＩＤＥ」や「Ｋ-1」といった空前のブームを巻き起こしている格闘技系大会や「ＷＷＦ」などのショーアップされたアメリカンプロレスとの交流などによって、これ以上ないほどに混沌としています。そんな状況により、注目度が上がったプロレスに対して、新たに興味を持つ人も多いのですが、選手のキャラ立ちを懇切丁寧に解説してくれる「ＰＲＩＤＥ」や「Ｋ-1」、選手間のドラマを視聴者に分かりやすくサジェスチョンするアメリカンプロレスとは違い、知識と妄想力が求められる「プロレス」（※1）は初心者にとっつき辛い世界となっております。この本を読んでおられる読者諸兄にも「プロレスを見始めたはいいが楽しみ方が分からない」と



ジャンル：SPG／メーカー：スパイク／
機種：DC／価格：6,800円／
発売日：2001年3月1日

(※1) 本稿で「プロレス」と括弧がついているものは、純粋な日本プロレス（技を受ける要素やショーマンシップを含むプロレス）を指しています。
(※2) 能力値の設定はあくまでゲームとしてのものであり、実際のレスラーや技のそれとは異なる可能性があることを忘れてはなりません。盲信せず、実際のレスラーや技を理解する手助けする程度にすべきでしょう。



細かい動きの一つ一つが、まさしくプロレスを表している。マニアの期待を裏切らない出来だ。

いう人が多いと思います。

そんな貴方にこそ『ファイプロ』を。筆者は『ファイプロ』を、「入門者用のサブテキスト」として提案したいと思います。

まず初心者が戸惑うのは、技に関してでしょう。「この技はどこがどう痛いのか？」という疑問は、プロレスへの感情移入に対して大きなマイナスとなります。『ファイプロ』登場以前は、技の実態を把握するには、プロレス誌の記事や写真から推測したり、友人同士で技をかけあうなど、実地に体感するしかなかったのです。しかし最近のバージョンの『ファイプロ』では、各技ごとに「体力」「気力」「呼吸」「首」「腰」「脚」など、与えられるダメージが細かなパラメータで設定されています。現実のプロレスで分からない技があった時は、辞書の如く『ファイプロ』と攻略本を引けば、「この技が体のどこに、どの位ダメージを与えるのか（正確にはファンの間でどう解釈されているか）」が分かるのです。たとえば同じブレーンバスターでも、『ファイプロD』の場合、高速ブレーンバスターは腰にダメージを与えますが、垂直落下式ブレーンバスターは首に大ダメージを与えます。これにより、その落とし方の違いが大体イメージできるのです（※2）。それらの知識があるだけで、プロレスの面白さは相当変わってきます。

次に初心者が戸惑うのはレスラーのキャラクター（性格）についてでしょう。「この人って、どういう人なの？」というレスラーの人となりが分からなければ、試合の焦点が分からず、面白さも半減します。これまでは試合を見続けることでしか、レスラーのキャラクターを把握できなかったのですが（「PRIDE」などで試合前に選手紹介が入るのは、この辺りへの配慮です）、そんな時も辞書の如く『ファイプロ』と攻略本を引けば、理解への大きな手助けとなります。たとえば三沢光晴「氷川光秀（※3）」の場合、「突き」の攻撃力が最高の10で、肘を駆使した技が多数あり、回復力が「速い」に設定されていることから〈ものすごくエルボーが得意でスタミナ充分〉と〝されている〟レスラーだと分かります。彼を使って試合をする（見る）場合は、そのエルボーと無尽蔵に思えるスタミナに焦点を合わせればいいと分かります。冴刃明「前田日明」の場合は、脚の耐久力の低さから、脚に致命的な古傷を抱えたレスラーだと分かります。試合を見る時は、彼が、脚への攻めをどうしのぐかが見所の一つだと分かるのです。

初心者が戸惑う最大のポイントは、プロレスを「プロレス」たらしめる部分――「プロレス」は観客がいないと成り立たない（相手の技を受ける」などのショー的要素などの様々な不文律）点です。これは実際に試合（プレイ）をすることで体感できます。

『ファイプロ』からプロレスに入ったビギナーは、リスクの少ない技で体力を削って、危なげなく勝利するプレイを好みます。しかしその内、相手の得意技をしのぎきって勝つ瞬間を体験するはずです。「観客としてこんな試合が観たい」と自分の理想の試合をする瞬間、それこそ自分なりの「プロレス」が開眼した瞬間なのです。

「プロレス」に迷ったら『ファイプロ』を。『ファイプロ』はゲームであると同時に、自分なりのプロレス観を映し出す鏡となるプロレス者のバイブルなのです。

PROFILE

箭本進一（やもと・しんいち）

スピードとインパクトとデジタル暴力を愛するゲームライター。著書に「超クソゲー」「同2」「クソゲー天国」。『ファイプロ』でエディット漬けの日々。UWFを愛しているが、なぜか作るレスラーは皆ショーマンに……。

関連作品

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP (SPG)

メーカー：カプコン／機種：PS・DC／価格：5,800円／発売日：2001年1月25日

『ファイプロ』がプロレス路線の雄なら、格闘技路線の雄といえるのがこの作品。タックルからの濃密な攻防を楽しめる（本誌Vol.38で紹介済）。

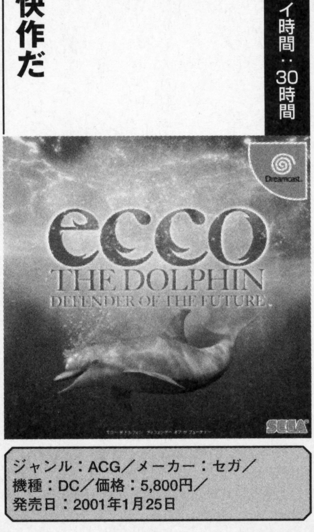
（※3）『ファイプロ』のレスラー名は、モデルとなる実在レスラー名をもじったものとなっています（昔の『ファミスタ』の選手名のようなもの）。『ファイプロD』では登場キャラ名を変えられるので、プロレスクイズに挑む気持ちで全レスラーを本名に変えるのも一興です。

ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

池谷勇人　プレイ時間：30時間

DCの性能が実現させた3次元の海を「泳ぐ」快感

ハードを越え、6年ぶりに登場した『エコー』最新作。前作までの魅力を内包しつつ、それを何倍にも膨らませた快作だ



ジャンル：ACG／メーカー：セガ／
機種：DC／価格：5,800円／
発売日：2001年1月25日

初代『エコー』の宿願を果たした堂々たるシリーズ完成形

　時折、発作的にプールへ飛び込みたくなる時がある。きりりと冷たい水が肌を撫でる感触も捨てがたいが、何といっても日ごろ地面へと縛り付けている「重力」から我々を解放させてくれるのが一番の魅力だ。おもいきり水を蹴って上下左右にぐるぐる泳ぎ回ると、脳味噌から快感物質がどぱどぱ溢れてくる。

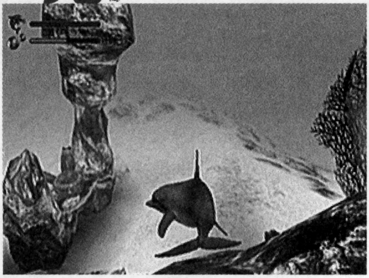
　'93年にメガドライブで発売された『エコー・ザ・ドルフィン』（以下『エコー』）は、イルカを主人公にした異色作であり、そんな「泳ぐ楽しさ」を存分に味わわせてくれる傑作であった。プレイヤーは主人公の「エコー」となって、その中を泳ぎ、探索し、様々な仕掛けや謎を解き明かしながら、次の海（ステージ）へと通じる出口を目指す。サイドビューで描かれた海中のグラフィックは出色のデキで、当時誰もがその美しさに息をのんだ。また、ジャンプアクション全盛の時代に、重力にとらわれることなく、広大な海中をどこまでも進めるヨロコビは、まさしく「泳ぐ」快感にほかならなかった。

　前作から6年という時を経て登場したシリーズ最新作『エコーザドルフィン DEFENDER OF THE FUTURE』（以下『エコーDC』）は、続編と言うよりむしろ『エコー』の完成形と呼ぶにふさわしい。

　DCというハードによって、奥行きのなかった二次元の海は、今や三次元の箱庭として描かれるようになった。グラフィックも当時とは比較にならないほどリアルで美しい。そんな劇的に進化した外見とは裏腹に、コントローラを握れば、プレイ感覚が初代『エコー』に酷似していることに気がつく。これは初代『エコー』がすでに、プレイヤーに「海」を感じさせる優れたゲームデザインを持っていたことの証明となっている。

　ボタン連打で前進する独特の操作方法は水を蹴る感触をうまく表現していた。一定時間潜るごとに息継ぎをしなければならない「空気ゲージ」は、周囲の「水」を強烈に意識させた。謎解きと探索に重点を置いたアクションアドベンチャーというスタイルは、海中を自由に隅々まで泳ぐ快感を、ゲームの目的に直結させる方法として最良だったのだ。当時、これらのシステムは異色に映ったが、3Dで描かれた『エコーDC』の「海」にはむしろしっくりきた。

　MDではハードの制約から、その海が平面で描かれてはいたものの、そこからプレイヤーはリアルな「海」を想像できた。それゆえ、『エコーDC』でゲームが2Dから3Dへと変化したにもかかわらず、基本的なゲームデザインを変える必要がなかったのだろう。



モニタの中に広がる「海」。揺るぎない映像へのこだわりが生んだ芸術品だ。

そしてついに『エコー』はDCで、プレイヤーの想像力に頼ることなく、モニタ上に三次元の「海」を描く表現力を手に入れた。ハードの制約というタガの外れた『エコーDC』の表現欲求は半端ではない。――ゆらゆらと揺れる半透明の海面。そこから注ぐ光を浴びて揺らめく海底の砂や岩。さらには海上へジャンプした一瞬に見える地上の風景まで――。そのすべてが尋常ならざる描き込みの元に組み合わさり、限りなくリアルな「海」を構築している。幻想的なBGMもまた、「海」を演出する小道具となっていた。

プレイヤーの分身となる「エコー」の、海を自在に泳ぐ動きもなめらかだ。挙動に合わせて発生する泡や飛沫も、リアルに水の感触を手元へ伝えてくれる。もしモニタにヒビでも入ったら、海水がピューと漏れ出すのではないか……思わずそんな想像が膨らむほどに、この「海」には存在感がある。

初代『エコー』がただ一つ為し得なかった「三次元の海をモニタ上に表現する」という宿願を忠実に果たし、より鮮明に泳ぐ楽しさを描き出した『エコーDC』。まさに堂々たるシリーズの完成形である。

クリアハードルの高さを「泳ぐ」楽しさがフォロー

SF作家として著名なデビッド・ブリン（※）によるシナリオも秀逸だ。序盤の穏やかな海から急転、中盤以降はエイリアンによって歪められた未来の海へと舞台を移し、たたみかけるようなダイナミックな展開となる。

二転三転するストーリーに合わせて、目まぐるしくその姿を変える「海」も屈指の完成度だ。珊瑚礁、海底洞窟、アトランティスなど、それぞれに明確な個性付けがなされており、新鮮な映像と仕掛けがプレイヤーを待ち受ける。次のステージを……先のストーリーを見たいという純粋な欲求が、ゲームを進める原動力となる。

一方で、謎解き、探索に必要となる技術はかなりのものだ。決して理不尽ではないものの、ヒントが曖昧だったり、相当な観察力を必要とするなど、どれもが一筋縄では行かない。そのうえ落伍者への配慮が一切なく、独力で仕掛けを突破できなければ、いつまでもそのステージに足止めを食らう羽目となる。だからこそ、先へ進めた時の感動もひとしおなのだが。

先のステージへの興味と、難解な仕掛けを突破する快感でユーザーをのめり込ませる手法は、あまりに伝統的で使い古されたものだ。一見すると前時代的で、現在のユーザーを突き放した印象を与えるかもしれない。しかし、それをフォローしているのが、最高の技術でより丁寧に描かれた「泳ぐ楽しさ」にほかならない。全面クリアに要求されるハードルの高さとは対照的に、前半ステージはアクション性も低く、「泳ぐ」快感を存分に満喫させてくれる。実は非常に間口の広い作品でもあるのだ。こうした綿密なゲームデザインも、初代『エコー』ですでに見られていた。

『エコーDC』は、名作と評された前シリーズの魅力をあますところなく内包しつつ、溢れるハードスペックを活かしてそれを何倍にも膨らませた。「これぞ『エコー』だ！」。そんな開発者たちの自負がひしひしと伝わってくる快作ではないか。

PROFILE

池谷勇人（いけたに・ゆうと）

元水泳部。久しぶりに遊んだ『エコー』で、やっぱり快感物質がだらだら出てくるのを感じました。一度でいいからこんな青く澄み切った海を、ぐるぐるすいすい自在に泳いでみたい！

関連作品

エコー・ザ・ドルフィン（ACG）

メーカー：セガ／機種：MD／価格：6,800円／発売日：'93年7月30日

ハードの制約の中で限りなくリアルな「海」を表現した傑作。翌'94年には続編『エコー・ザ・ドルフィンII』、'95年には前2作品をカップリングしたメガCD版『エコーザドルフィンCD』が発売された。

（※）SF作家。知性を持ったイルカが登場するSF小説「スタータイド・ライジング」（ハヤカワ文庫）で、ヒューゴー／ネビュラ両賞を受賞

ハンドレッド ソード

「100本の剣」が解き放つストラテジー対戦の重い門戸

異常進化を遂げてしまった生産系ストラテジー対戦の楽しさを万人にも！ オンラインでもオフラインでもじっくり楽しめる、もはや唸るしかない一本。

小野塚謙太

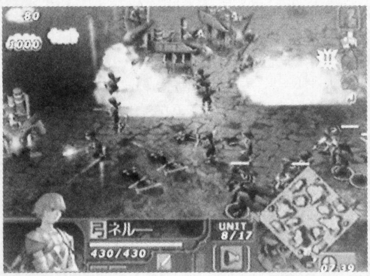
プレイ時間：46時間

『PSO』に続く DCの大きな収穫

近年のPCゲームにおける生産系リアルタイム・ストラテジーの肥大ぶりには凄まじいものがある。戦闘場面における「戦術」と同等に、いかに自軍に有利な戦局を作りあげるかという「戦略」が重要視されるこのジャンル。いざ戦闘に至るまでに、資源の採取、兵の育成、施設の増築、武器の開発などやるべきことがとにかく多いのだが、マニアがより複雑な局面・展開を求めたのだろう、最近はそれに拍車がかかり、初心者はまったく手を出せない異常なジャンルへと進化してしまった。

特にプレイの主流であり、最大の醍醐味でもあるオンライン対戦は敷居が高い。初心者と手慣れたプレイヤーの戦いでは、「戦術」以前にまず生産面で軍事力に圧倒的な差が生まれてしまい、文字通り「勝負にならない」ことが多いのだ。現在人気のある『エイジ オブ エンパイア』や『スタークラフト』シリーズでは日々、各国のプレイヤーたちが夢中になってネット対戦をプレイしているが、そこには高い壁があり、これを乗りこえるのは、初心者にとって並大抵なことではない。

しかし、このジャンルには大勢のプレイヤーを夢中にさせるだけの魅力が確かにある。休むことなく手を打っていかなければならない展開の目まぐるしさ。互いの深謀遠慮が入りみだれる奥の深さ。自分なりに戦略・戦術を組みたてる楽しさ。ギリギリまで高まった力の均衡が破れ、多量のユニットが激突してゆく際のカタルシス。

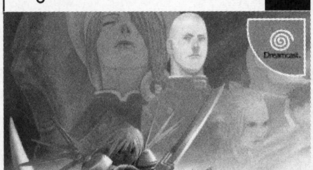


何百というユニットが入り乱れる迫力の戦闘シーン。33.6kにしてはラグも少なくていい感じ。

本作は、コンシューマではあまり顧みられることのなかったこの生産系リアルタイム・ストラテジーの魅力、そしてネット対戦の興奮を、ドリキャスユーザーに見事伝えた傑作である。

まず本作は、ストラテジーとしては思いきってシェイプアップしたシステムを採用している。軍備の元手となる資源の種類を2つに絞って次に打つべき手を見えやすくしたり、ユニットの種類を通常より減らすことで互いの力関係を把握しやすくしたり。各部隊に個性的なリーダーを配し、統制をとりやすくしたのも上手い。

シンプルといえども、決して地



ジャンル：SLG／メーカー：セガ/スマイルビット／
機種：DC／価格：5,800円／
発売日：2001年2月15日



ライターの並々ならぬ熱意と才気を感じさせるシナリオ。シングル・プレイも熱い。

味なわけではない。リーダーが発動させる補助魔法や、上級ユニットの攻撃など、エフェクトがなかなか派手。戦闘を盛りあげてくれる。

システム面で気になるのは唯一、マップの把握のしにくさぐらいだろうか。画面下部に表示されるミニマップで視点変更や各部隊を移動させる際の位置指定が行えず、わざわざカーソルを動かして画面をスクロールさせねばならない。これは一秒を争うリアルタイム・ストラテジーではつらい仕様だ。

しかし一度ハマれば、あのユニットはどう使うか、あのマップはどう攻略するかなど考慮すべきことは多く、悩ましくも楽しい日々を過ごすことができる。初心者でも、ストラテジーというジャンルに無理なく馴染んでいくことができるのだ。

シングルモードに漲るライターの才覚と熱意

さらに、この手のタイトルはオフラインプレイがネット対戦のための単なる訓練の場と化すことが多いのだが、本作のシングルモードは、それだけで一本のソフトと同等の遊びでがある。シナリオが非常に優秀なのである。

主人公は戦争という残酷な運命に翻弄される、2つの王国の若き王たち。彼らは戦いたくないと願い、正義とは何なのか悩みつつも、否応なく闘いの中へ巻きこまれていく。

「なぜ我々人間は戦わねばならないのか……」などとキャラクターにつぶやかせ、深刻なテーマを扱う「重い」作品であることをアピール、その実ウリは楽しい戦闘パートという矛盾した作品が最近少なくない。それはいわゆる「偽善」というやつで、だったら「力こそ正義。弱い民族は侵略されて当然」と言わんばかりの『エイジ　オブ　エンパイア』のほうがまだ気持ちいいぐらいのものだ。正直、そういう作品にはうんざりさせられてもいたのだが、本作はとにかく演出が巧み。

止め絵とポリゴンと吹き出しのみで行われるのに、異常な臨場感を生むその場面描写は洗練の域に達しているし、セリフ回しも切れ味鋭い。戦争という悲惨の中で正気を保とうとする若者たちの心の揺れが、ちゃんと伝わってくる。シナリオライターの熱意と並々ならぬ才気がゲーム全体に漲っており、ある種の格調すら生んでいる。個人的にはマニアックなロックバンドの曲のタイトルを拝借した章タイトルなどにもニヤリとさせられた（ただ、古の勇者の名が「エピタフ＝フェダーイン」というのはどうかと思うが。だって直訳したら「墓碑銘＝戦士」……）。

ストラテジー対戦の重い門戸を開け放ったというだけで、その意義はあまりに大きい本作だが、さらにオンラインでもオフラインでもドップリつかれてしまう。そんなタイトルは、実はPCでも珍しい。もし今、DCで遊び込みのきくソフトを探している方がいたら、ぜひ本作をお奨めしたい。これは『ファンタシースターオンライン』に続く、DCの大きな収穫だと思う。

今のところ、平日は100人前後、週末で300人前後がネット対戦を楽しんでいるようだ（5月7日現在）。対戦相手には困らない人数だが、ドリキャスの普及率を考えればまだまだ。ぜひ積極的に参加して、一緒に国内のネットゲームを盛りあげていただきたい。

PROFILE
小野塚謙太（おのづか・けんた）
ゲームライター。PCの戦術シミュレーション『Myth』でネット対戦にハマるも、生産系の『StarCraft』や『Age of Empire』で外人にボコにされ、ほうほうの体で逃げ出す。本作のとっつきやすさは本当に素晴らしい。

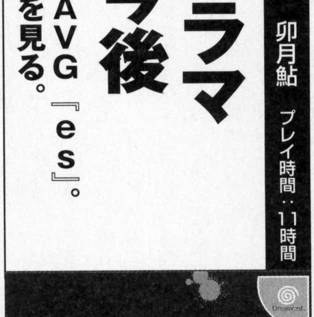
関連作品
ウォークラフト2（SLG）
メーカー：SSIトリスター／機種：Win・Mac／価格：9,800円／発売日：'96年12月13日
ファンタジー世界での人間とオーク族の戦いをモチーフとしたリアルタイム戦略SLGの傑作。『ディアブロ』と並ぶブリザード社の看板シリーズである。現在、3作目が制作中。

es（エス）

ボタンを押して見るドラマ『es』が示すゲームの今後

ドラマ的演出を全面に押し出したサイコサスペンスAVG『es』。その「脱・ゲーム」志向に、拡散するゲームの現状を見る。

卯月鮎　プレイ時間：11時間



ジャンル：AVG／メーカー：セガ／
機種：DC／価格：6,800円／
発売日：2001年4月10日

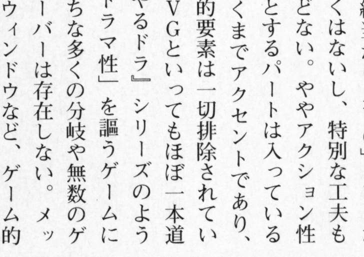
豪華キャストの実写映像 ゲーム機で遊ぶドラマ

主演、三上博史。ヒロインは釈由美子。豪華なキャストが競演する、実写のサイコサスペンスアドベンチャー。それが『es』だ。

都内で発生した猟奇連続殺人事件。死体はショーウィンドウのような、目立つ場所に遺棄され、かたわらに食べかけのヨーグルトやパスタが置かれるなど、異様な演出を施されていた。そして、いままた一人の少女が行方不明になった。事件との関連が指摘される中、捜査担当の警部・日下部（三上博史）が、早朝に路上で意識不明のところを発見される。少女の命を危惧した関係者は、事件の真相をつかんでいた形跡がある日下部の記憶を探るべく、一人の少年を呼び出す。他人の意識下に潜り込み、記憶を探る「サイコダイブ」という特殊能力を持つ少年は、日下部の心の中へとダイブしていく。表層から徐々に深いところへ……少年が追体験する日下部の記憶。そこに隠された真実を明らかにするのが少年（＝プレイヤー）の目的だ。

コマンドウィンドウやポインタは一切存在しない。360度、ぐるりとパノラマのように実写映像で構成された画面を見渡し、気になるもの（人物）に視点を合わせ、クローズアップしていくというのが、基本の操作方法。ぐるぐる視点を回していると、画面に映るオブジェクトに、カメラが吸い寄せられることがある。そこでボタンを押すと、その物事に関連した実写ムービーが流れて、ストーリーが進んでいく。ゲーム的に評価すれば「総当たりAVG」。まったく新しくはないし、特別な工夫もそれほどない。ややアクション性を必要とするパートは入っているが、あくまでアクセントであり、ゲーム的要素は一切排除されている。AVGといってもほぼ一本道で、『やるドラ』シリーズのように、「ドラマ性」を謳うゲームにありがちな多くの分岐や無数のゲームオーバーは存在しない。メッセージウィンドウなど、ゲーム的デザインも使用されていない。

つまるところ、本作はゲームというよりも「操作できるドラマ」として考えるほうがいいだろう。三上博史の迫真の演技は、サイコスリラードラマとしては一見に値



人物の場合も、直接話を聞くというよりは、その人物に関連した日下部の心象風景を見ることになる。

する。遊んでいる感覚も、借りてきたビデオを見ているような、そんな雰囲気に近い。

そして、『es』をドラマの進化形とみなせば、さまざまな可能性が浮かび上がってくる。

まず、プレイヤーが操作するので、普通のドラマより主人公に感情移入しやすい。これによって、ストーリーにのめり込む度合いが高くなる。もうひとつは、ボタンを押さない限り前に進まないので、自分のペースでドラマが見られる。本作は、考えながら見るという楽しみ方ができて、小説に近い利点を持っている。

「ゲームにドラマの要素を採り入れた」という視点からは評価できないが、「ドラマにゲームの利点を注入した」という観点でいえば、かなり評価できる作品だといえる。

他のメディアに拡散する「ゲーム的なるもの」

制作サイドが意図したことではないだろうが、「脱・ゲーム」ともいえる『es』が、セガのハード撤退報道後すぐにリリースされたという事実は象徴的だ。

DCの生産中止は、単純に「売れないから止めた」という側面が大きいだろうが、ハードという重石を取り除いたという意味もある。ハードホルダーは、すべてをハード中心に行動しなければならない。となると、時間というパイの取り合いにおいて、パソコンや携帯、テレビなど、娯楽を提供するありとあらゆるメディアとは対立関係に陥る。だから、そういったメディアとは容易に手を結ぶことができないし、真面目にエンターテイメントに取り組めば、これらすべてのメディアを自社で抱え込まなくてはならない。最終的には、あらゆるソフトが自社ハードに向かい、それを経由するのが理想的だ。

しかし、それはあまりに無謀な企てで、組織としての小回りを利かなくする。また、時代の流れというものも次第に変わりつつある。「1台のハードで何でもできる」という、集合をよしとする傾向は一休みし、逆に「ゲーム的なるもの」がさまざまなメディアに分散しようとしている。

携帯、デジタルトイ、双方向テレビ、DVD、PDA……例を挙げればきりがない。それに、テレビ、映画や本、コミックスといった既存のメディアにも、ゲーム的な発想法が入り込みかけている。こういった分散の流れの中では、巨大母艦の様を呈するハードはかなりの足かせになるだろう。

この呪縛をさっさと捨て去り、軽やかな足取りであちこちに脇役として顔を出す。そんなスタンスこそが、今後のセガの進むべき道なのかもしれない。

考えてみれば本作も、ゲームとして発売されたものの、あくまで「ドラマ」を主役としている作品。このアイデアや手法は、他のドラマや映画などに、いくらでも応用できそうだ。今まで、「映画的手法」や「マンガ的手法」が、さまざまな表現に大きな影響を与えた。今後は同様に「ゲーム的手法」の活躍範囲が広まっていくだろう。これからソフト作りに専念するセガが、ゲームのエッセンスという文字通りの「ソフト」を各界に広めていくなら、それはかなり冴えた方向性ではないか。『es』を遊んで、そんなことを考えた。



主演二人の他に、細川茂樹、酒井若菜、三村マサカズなどが熱演する。収録された実写映像は2時間分とか。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ライター。最近注目しているのはNHK教育の『世の中なんでも経済学』。第1回は全編漫才で、何が経済学かはさっぱり分からず。NHK的解釈・若者のセンスは、微妙な的外れ加減がクール。

関連作品

街～運命の交差点～（AVG）

メーカー：チュンソフト／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'99年1月28日

実写映像でドラマ風に展開しながらも、最終的には論理パズルのような仕上がりで、ゲーム的要素を色濃く残している。PS版では人物の実写をオフにするモードも追加された。

チューチューロケット！　G・Trance（ジー・トランス／児山）　プレイ時間：60時間

GBAの定番ソフトになりえる携帯ゲームにピッタリの移植作

ハード事業から撤退宣言後、初の他社ハード向けのセガゲームとなった本作。それはハードの特性にバッチリ合う移植作品だった。

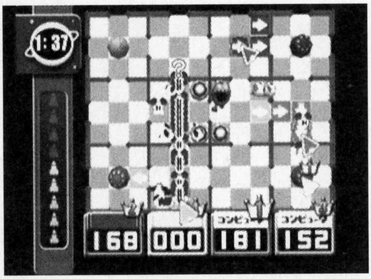
ジャンル：PZG／メーカー：セガ／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年3月21日

携帯機の事情に合わせたボリュームUPがグッド

DCからGBAに移植された『チューチューロケット！』は、シンプルなルールのアクションパズルゲームだ。

ゲームシステムはDC版の段階ですでに完成されていたが、残念ながらGBA版では、DC版の特徴であったネットワークを介したプレイができない。その代わりに通信ケーブルを用いた4人対戦が用意されている。

GBAは様々な場所に持ち歩いて、空き時間に一人で遊ぶ機会が多い。しかし本作のようなパズルゲームというジャンルは、一人で同じ面ばかりを遊んでいると飽きが来るのが早くなる。そこでGBA版では、DC時代にユーザーから募集したステージデータを1700面も組み込んだり、自分でエディットしたステージを他人に転送できるなど、一人でも長く遊べるように工夫されていた。ハードの事情に合わせてゲームのボリュームを大きくしている点を評価したい。これだけ充実していればそうとう長い間遊べるはずだ。



一本のソフトで通信対戦できるGBA。その特性を充分にいかせる、ベストチョイスのタイトルと言えよう。

このように本作は、DC版のいいところはそのまま引き継ぎつつ、GBA版ならではの事情に対応していた。数あるセガのゲームの中でも、これほどGBA向きのゲームはないだろう。売り方次第ではWSの『GUNPEY』のような、息の長い定番ソフトになる可能性すらある。

しかし一点、苦言を呈したいのが操作系だ。本作のゲームテンポはとても速く、そこから生じるドタバタ感が面白いのである。しかしそれは、DCのコントローラのABXYボタンが十字に並んでおり、「感覚的に好きな方向へ矢印が置ける」ようになってたゆえのものだ。対してGBA版では、ボタンを押す回数によって矢印の方向を決めるようになっているため、DC版のようにテンポ良くパネルを配置できないのである。これが少なからず爽快感や面白みを損ねていた。GBA版で初めて本作に触れた人のためにも、たとえばプレイスピードがゆっくりめな、GBAの操作系に向いたゲームモードを入れて欲しかった。元のゲームがとても面白いだけに、この点だけが残念だ。

PROFILE

G・Trance（ジー・トランス／児山）

アーケード好きの在家セガ信者ライター。数あるセガゲーの中でもソニックチームとワウの作るゲームが好き。『チューチューロケット！』、アーケードに逆移植されないかな……。絶対アーケード向きだと思うんだが。

関連作品

GUNPEY（PZG）

メーカー：バンダイ／機種：WS／価格：2,980円／発売日：'99年3月4日

キーチェーンゲーム『へのへの』の移植作。『へのへの』の分かりやすいルールとシンプルなゲーム性を残しつつ、パズルモードを追加していた。ハード販売の牽引役ともなった。

（※）写真はDC版です。

ピノビィーの大冒険

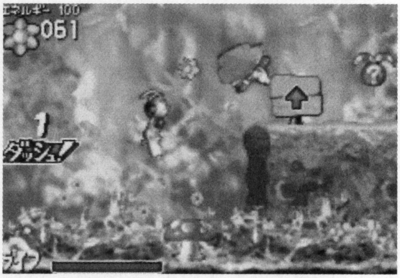
プレイ時間：25時間

ジャンル：ACG／メーカー：ハドソン／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年3月21日



受け継がれるセガテイスト 激辛の難度も“そのまんま”

元セガのスタッフたちによって作られたこの作品。画・操作感覚・ゲーム性、そして難度。……そこには確かにセガのDNAがあった。



小悪魔的な主人公のデザインが、いかにも“セガ的”だ。平面に奥行きを感じさせるCGの技術力も見事。

DNAの進化に注目

セガのゲームのテイストをRPG風に表すと、次のようになる。プレイヤーは美少女（ハイクォリティのCG）にふらふらと誘われるが、彼女の怪力（強烈なゲーム的仕掛け）によって、洞窟の中へと引きずり込まれてしまう（ゲームへのハマリ）。そこに待ち受ける冷酷無惨な魔物の群れ（高い難度）。絶望的なトライ&エラーを繰り返すことで、ある者はくじけて去ってしまう。しかし残った人間は目当ての財宝（クリア）よりも、叩きのめされること自体に〝マゾ的な快感〟を覚えるようになるのだ。

本作は、元セガのスタッフたちが設立した会社「アートゥーン」によって開発されている。その制作チームの中心的人物「大島直人」氏は、かつてソニックチームに在籍し、『ナイツ』の緻密な世界観を構築したディレクターとして知られている。つまり、この作品は「セガの遺伝子」を受け継ぐと見られる最右翼の作品なのだ。

オープニングを飾るのは「ソニック」や「ナイツ」で馴染み深い、幻想と陰影に彩られたキャラクターたち。主人公「ピノビィー」のアクションは、空中ダッシュやホバリングなど盛り沢山で、初めのうちは戸惑ってしまうほど自由度が高い。

こうした〝やんちゃぶり〟は、時にプレイヤーを置き去りにしてまでスピードを追求したソニックチームの作風を彷彿とさせる。嫌らしいトラップや敵の配置といった殺意全開の後半ステージも〝そのまんま〟だ。

つまり、冒頭で述べたセガテイストは、確かに受け継がれていた。しかし「遺伝子」の本質とは、過去とつながりつつ、環境の変化に順応していく「進化」の力である。「進化」を放棄した系譜ならば、ただのクローンに過ぎない。

その点、本作独自の「人生やりなおしシステム」は、過去のセガアクションが未開拓だった境地へと導く「進化」そのものとなっている。各ステージ（人生）のクリア後に現れる「日記」が、隠された謎のヒントを与えて「やりなおし」を促がす同システムは、途中の面を足早に通過していく「ソニック」とは異質の、そして現在の携帯ゲームに必須の、反復性（やり込み要素）を創出している。

総評を言えば、『ピノビィーの大冒険』は「セガの遺伝子」に恥じない佳作だ。ただこの遺伝子は激辛な難度を含んでいる。子供向けに売り出すよりも、まず（マゾ調教済みの）元セガファンにPRしてはどうだろうか。

多根清史（BIG☆BURN）：SEGAのSはサドのSだよなあ……と遠い目で振り返るライター。トゲや回転ノコギリを見るとカラダがわくわくしてしまうのは、調教済みだからでしょうか。ちくちく全面クリアしてしまいました。

『Ver.2』発売でまだまだ熱い!!



ハマりまくっているライターによる
『ファンタシースターオンライン』を語りたい！

『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）が発売されてから、もう5ヶ月が過ぎた。にも関わらず相変わらずラグオル（『PSO』の舞台となる惑星）に集う人の流れは絶えない。なにが彼らを誘い、離れさせなくしているのか。その魅力の一端を、『PSO』の世界で数百時間過ごしたライターに語ってもらう。

『PSO』の批評は弊誌Vol.37に掲載した。それぞれゲームの問題点を指摘しつつも、興味深い内容だったと思う。しかし一方、『PSO』に没入し、遊び続ける者が続出している。このマニアックなセガタイトルを冠した作品の何がDCユーザーを惹きつけたのか。ぜひ知りたく思い、ライターにその魅力や現状などを語ってもらった。こういった意見もまた、興味深く面白いものだと思う。

PSO再批評1

世界の中にいることが日常になる人生を変えたRPG

不備なところもあるが、それを補って余りある価値がある。『PSO』、そしてDCがあって本当に良かったと言いたい。

G・Trance
（ジー・トランス／罰帝）
プレイ時間：465時間

通信インフラの問題でネットゲームは普及しないと言われ続けてきた日本。そんな中でヒットした『PSO』。『PSO Ver.2』（以下Ver.2）の発売を目前に控えた今も、多くのユーザーが連日連夜、冒険に旅立っている。家庭用ハードで全世界規模のネットワークゲームを成立させた本作品の意義は大きい。その先進性はもっと高く評価すべきだろう。だがネットについて語るだけでは『PSO』の魅力は伝えられない。その世界観やゲームシステム、インターフェースなど、目立たないが重要な部分を紹介しよう。

◆『ファンタシースター』という世界観の理由

『ファンタシースター』（以下『PS』）シリーズの「魔法と機械が共存する近未来」という独特の世界観。それは現在の我々が思い描く「近未来のネットワーク社会」のイメージに近い。『PSO』が『PS』シリーズの最新作と位置づけられていることは、「世界規模で接続されるネットゲーム」という本作のサイバーな印象にマッチしている。他の〝通信可能なだけ〟のネットゲームより「接続が必然の世界」という〝説得力〟を演出しているといえるだろう。この説得力は、未経験者たちのネットゲームへの抵抗感を払拭すると共に、ACGを主体として遊ぶDCユーザーの「RPGに対する抵抗感」をも取り払っていると思える。

『PSO』はゲーム中、常にその世界観を丁寧に演出し、プレイヤーを包み込んでいる。特にワープを使った移動や、別のミッションに移る際の演出は、その画面処理・効果音によって〝機械的・デジタル処理的〟な印象でまとめられており、隙を感じさせない。

惜しむらくは、タイトル画面から公式サイトやサポートBBSに接続する際、ドリームパスポートのBGMが利用されている点だ。WEBに入ると無音になるのも寂しい。そういった点まで世界観の統一を持続させて欲しい、というのは贅沢だろうか?

◆「始めてのネットゲーム」としての存在価値

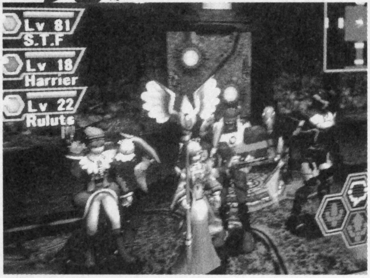
CPUの違いからサウンドまで、多様なマシン環境が存在するPC用ネットゲーム。そこでは当然ながら「全員が同じゲーム環境」はあり得ない。その点、『PSO』は、どのネットゲームよりも優位にあると言える。もちろんPCよりも、DCのほうが性能的には低い。しかし「世界中のユーザーが同じ映像・音・速度」で「同じゲーム」を遊べるハードはDCしか存在しないのだ。DCの付属モデムも決して通信速度が早いとは言えないが、それでもリアルタイムで

（※1）チャットの文字数制限やアイテム所持数制限など、巧みな調整によってデータ量を最小限にしていると思われる。（※2）『チューチューロケット』では通信対戦できるモードが用意されていた。開発者のコメントから、この時に収集したデータや経験が『PSO』に活かされているのは間違いない。

快適なコミュニケーションが取れることは〝立派〟としか言いようがない。電話回線の双方向通信のデータ量を小さくするために、様々な工夫が行われていると思われる（※1）が、この見事な通信制御技術は、同じソニックチームによる『チューチューロケット！』での通信実験（※2）があったからこそなのだろう。

◆コミュニケーションツールとしての『PSO』

オンライン上で仲間と協力しながら目的地へと向かう。そういう状況において『PSO』では、仲間たちとのコミュニケーションを取る必然性が、意図的に強化されているように思える。



仲間が集まればカメラを使って記念撮影。オシャレに着飾る人がいるなど、その行動も様々。

たとえば「マグ（※3）のエサ切れた！　月アト出たらちょうだい」「他は何もいらないからスロ4防具（※4）希望」など、言葉で伝えたい場面が多発する。だから遊んでいて、キーボードがどうしても欲しくなる。そう思わせる家庭用ハードのRPGは、史上初ではないだろうか。だがキーボードがなくても、周到に用意された翻訳システム「ワードセレクト」を使えば海外のユーザーにさえ意志を伝えられる。絵文字を組み合わせた「シンボルチャット」を使えば、多種多様な情報だって伝達可能だ。パソコンと違い、ユーザーがキーボードを持っているとは限らないDC。だからこそ、この優れた「インターフェイス設計思想」を今後のソフトも見習うべきだろう。何より、「DCを利用した優秀な多人数チャットシステム」となっている点を高く評価したい。

◆心地よいマンネリ感

最終ボスを倒したあともゲームは続く。目的が「レアアイテム探し」にシフトして行くのだが、プレイヤーの進行具合に合わせて、より難度が高くレアアイテム出現率の高い「ハード」「ベリーハード」モードが出現する。この存在はRPGとしては斬新で、緊張感の持続につながっている。もちろんプレイを継続し続ければ、どうしてもマンネリぎみになっていく。しかしそれは悪い意味のマンネリではない。『PSO』という「世界」の中でごく自然に過ごしているようになっていくのだ。

決まった時間に仲間がいる。だから遊びに行きたい。時間が合わなければ、オフラインでレベル上げに勤しんでもいい。そんな環境を与えてくれる『PSO』。現在プレイ時間は400時間をとうに突破している。間違いなく「人生を変えたゲーム」のひとつだ。こんな「遊び場」を用意してくれたセガ、本当にありがとう。DCがあって本当に良かった!!



アイテム収集も楽しみの一つ。多彩に用意されているので、このように名前縛りで集めることも……。

マニア視点での『PSO』
過去シリーズとの関連は？

シリーズものには、当然のようにシリーズ特有の単語や状況の発生などが期待される。『PSO』の場合は？

★なぜか『PS』シリーズにはケーキ屋が良く登場する。『I』や『IV』でも過酷な環境下で営業されていたが……。『PS』はなぜケーキ屋にこだわるのか？

★シリーズすべてに登場する難敵「カオスソーサラー」も、もちろん登場。『III』に登場したザコ「ラッピー」や「グラスアサッシン」などの〝個性派〟まで登場するなど、思わずニヤリとさせられる。

★「タイレル総督」は『I』の「タイロン」の血筋だと思われる。しかし詳細は不明。

★「ルツ」（※5）ファン用に「ラコニウムの杖」&「サイコウォンド」まで用意されていた。

★一見無関係に見える「オパオパ」（マグとして登場）。『IV』で「ファンタジーゾーン」のBGMが流れたことや、『ゲーム図書館』の『PSテキストアドベンチャー』でシルカが盗もうとする名画が「オパオパ」だったことなど、意外に『PS』との関係は深い。

（※3）活きた防具、みたいなもの。回復アイテム（エサ）を与えると成長する。みなペットのように可愛がっている。（※4）「4つのスロットがある防具」のこと。スロットに強化パーツを装備できる。スロットが多いほど役立つ。ちなみに「スロ4」自体は特別珍しくない。
（※5）ルツは『1』から登場している人気キャラ。熱狂的なファンも多い。

海外版発売の影響・チート対策ETC……

『PSO』を取り巻く現状

〝全世界で遊べる家庭用ハードのネットゲーム〟。この未曾有の環境は、プレイヤーと作り手たちに様々なトラブルや出来事を体験させる。そんな『PSO』を巡る現状をレポートしたい。

海外版発売以降の混乱

今年3月1日より海外でも発売された『PSO』。しかし実際のところ、「ワードセレクト（翻訳機能）」を効果的に使いこなせるプレイヤーは、国内海外を問わず少なく（※6）、残念な現状である。さらに海外からもたらされるチート（セーブデータを書き換えるなどのインチキ行為）を引き金に、海外プレイヤーに対する誤解が生まれて「外人と遊びたくない」というユーザーが増えていることも問題だ。国内にもチーターは存在するし、その全員が他のプレイヤーに被害を与える悪質なチーターではない。一部のチーターのために『PSO』の世界が混乱するのは悲しいことである。

〝チーター〟vs.ソニックチーム

前述の通り、一連のチートは海外からやってくる。そして海外で発表された「チートコード（※7）」を国内向けに翻訳して、広めてい



古くからのファンへのサービスは控えめ。しかし、新規ユーザーのことを考えれば良いバランスといえる。

PSO再批評2 超が付くほど正しいシステムの厳しさ

もう一人、『PSO』にハマったライターによる再批評をお届けする。ハマる人はとことんハマる。そういうゲームなのだ。

多根清史　プレイ時間：200時間

窃盗、詐欺、脅迫、殺人。こうした、平和とかけ離れた犯罪者気質を持つ4人パーティでも、和気あいあいとしたプレイが成立する。そんな“人間の善性に依存しないシステム的堅牢さ”こそ、『PSO』開発チームの目標ではなかろうか。

なにせ定められた手順を踏まないでネットワークから切断すると（含むハングアップ［※11］）、次回のログオン時にアイテムロスト（※12）！　メーカー非公認のメモリーカードを使っても、チートの“可能性が高い”というだけでアイテムロストとなる。設計コンセプトの大元に「疑わしきは罰する」という、確固たる人間不信があるのに疑いない。

しかし、それは超が付くほどの大正解であった。ネットワークRPGは“隣にライバルがいる”性質上、「より強力なキャラを持ちたい(たとえズルしてでも)」という誘惑が強く働く。その誘惑に負けたプレイヤーが、チートアイテムでゲームバランスを破壊する。そんな事態に、『ディアブロ』他、先達のネットゲームたちは頭を痛めて来たのだ。人間の性、悪なり！

一般には、不正をした疑いのあるユーザーに対しては、個別にログイン禁止などの対応が取られる。しかし『PSO』は異議をまったく認めず、大切に育てたマグまで一律に消去してしまう。一見、乱暴なやり方だ。しかしサッカーのハンドも故意、過失を問わずに即反則である。すなわち“例外を認めない”のが、「信頼されるルール」の条件なのだ。

公式BBSを作って悲鳴のはけ口を与えたサポート体制や、ユーザーの血涙が川を作ろうとまったく動じない断固たる態度も引っくるめて、ソニックチームは適切なジャッジを果たしたといえよう。

加えて『PSO』では、PKが封じられている（やり方はあるがここでは伏せる）。よって“強盗”ができない。さらに、レアアイテムは高レベルのダンジョンにあり、そこには当然、高レベルの敵が潜んでいる。それが欲しければ、他のメンバーとパーティを組むしかない。つまり、チートの悪徳へと突き動かす「物欲」が、一緒に旅をする仲間を集めさせたり物腰を柔らかくさせるという、コミュニケーションの円滑油となっているのだ。利己心を逆手に取ったゲーム・システムの勝利である。

なんともドライな発想だ。しかしアイテムの取引は、人間関係の入口に過ぎない。欲得づくで始まった付き合いだからこそ、「実はイイ奴」と分かり合えた時、かえって感動が深まるのである。

（※6）理由は、単語を直接打ち込んでも大抵会話が通じる、外人というだけで敬遠するため、など様々。（※7）インチキをするためのパスワードみたいなもの。（※8）PersonKillerの略。いわゆる人（仲間）殺し。（※9）ケーブルテレビのLAN接続などでDCをネット接続できるようにする周辺機器。8800円。

『PSO』の自由な演技性

「会話でキャラを演じる」。これこそコンピュータRPG発展以前の「テーブルトークRPG」における重要な要素であり、RPGの基本だ。会話ができるRPG『PSO』では、その「キャラを演じる」楽しさも充分味わえる。

●ネットアイドル!?

自称、バスト92センチの“ネットアイドル”Bさん。走りながら「プルン、プルン♪」とセリフによる効果音で演出し、男キャラには「ぱふぱふぱふ～」と言いながら周りを回って大サービス！　“彼女”いわく「最近ストーカーに狙われて困ってる」とか……。

●“NEI”大量発生

「ネイ」は『PSⅡ』で悲劇の死を遂げる有名なキャラ。ファンの心に深く刻まれたその鬱積（？）を晴らすかのように、全国各地で「NEI」（※13）が大量発生！　しかしギルドカード（『PSO』内での名刺みたいなモノ）が「NEI」だらけになって困っています……。

●輪唱

ショートカットに歌詞を登録。打ち合わせ済みの仲間同士が集まって「カエルの歌」を熱唱！　「かえるのうたが～」「かえるのうたが～」──抜群のタイミングで表示される歌詞に、『PSO』の可能性を見た（？）。

る者も存在する。「ロビーで魔法発射」「ＰＫ（※８）」「あり得ない、異常な強さの武器や防具の出現」など──。このような様々なチートに対して、ソニックチームはサーバー上の対応プログラムを随時更新して対策している。結果、チートアイテムやチートキャラのオンライン上への持ち込みは不可能となり、悪質なチーターに対してはライセンスの剥奪（『ＰＳＯ』サーバへの接続不能）など、厳格な対応が為されている。

ネットゲームだからこそ可能な「後処理」もゲームバランスの一環と言えよう。何気なく遊んでいれば気付かないことかも知れないが、ソニックチームの「安全管理業務」にはユーザーの一人として感謝したい。

ＢＢＡ大人気？

ブロードバンドアダプタ（以下ＢＢＡ（※９）を使えば、定額で一日中常時接続のオンラインプレイが可能になる。ＮＴＴのサービス「テレホーダイ」（※10）の影響により、接続時間が限定されているユーザーが多い現状において、昼夜を問わずオンラインプレイできる環境は魅力的だ。一方で、ＩＳＤＮを使ったネット接続の環境では（ＴＡやルータの種類によるが……）オンライン接続が困難なため、『ＰＳＯ』のプレイをあきらめざるを得ない状況も起こっている。以上のような状況に加え、『Ｖｅｒ．２』発売をまえにＢＢＡの入手を考えたユーザーが増えたためか、またはマイラインの申込締切を機にテレホーダイやフレッツ・ＩＳＤＮからの乗り換えを考えたのか。理由は様々考えられるが、現在ＢＢＡは非常に品薄な状態である。まさかＤＣ生産中止後に、周辺機器が再生産されているとは……。皮肉な事態である。

もうレアアイテムは存在しない？

チートを目の前で見る機会があった。秋葉原で購入した〝インチキ装置〟とネットで検索したインチキをするための情報を準備しただけで、いとも簡単にレアな武器が複製されてしまった。時間をかければレアアイテムを〝作り出す〟ことも可能らしい。もはやレアアイテムが〝レア〟でなくなったことは確かだ。

だが、少なくともその程度で『ＰＳＯ』の価値が下がるとは思えない。「レアアイテムの有無」程度で面白さは損なわれないし、なにより、みんなでレアアイテムを〝探しに行く〟こと自体が楽しいのだから！


『PSO』のようにデジタルな印象で統一された世界観は、他のRPGではあまり見られないものである。

Ｇ・Ｔｒａｎｃｅ（ジー・トランス／罰帝）：家庭用ゲーム開発員→ゲーセン店長代理を経て現在フリーライター兼企画者。今も重度の「ＢＥＭＡＮＩ」中毒でＧＭサントラマニア。なお、当特集写真内の「ＭＥＷＬＥＮＮ」は拙者ですので、見かけたらお気軽に以下略。

（※10）夜11時～朝8時の間のみ、指定の電話番号への接続が定額でし放題になるサービス。当然この時間帯にみんなプレイを始める。（※11）なんらかのトラブルでマシンが異常停止した状態。（※12）アイテムの（全）消失。『PSO』ではこのようなトラブルによって、今までの苦労が水の泡になるケースが多い。（※13）英字なのは『PSO』の名前登録が英字のみため。

選択肢とその可能性

～クリエイターたちは、いかにその技術と才能を活かしていくのか～

乱立するハードに、開発者は自らの技術力をいかにしてゲームを創造していくのか？　そしてマルチプラットフォームの意味と可能性とは？　新たな選択肢を得た注目のクリエイター、佐々木建仁氏（株式会社セガ・ロッソ代表取締役社長）と三船敏氏（株式会社アミューズメントヴィジョン取締役）にその見解を伺った。

技術は何からできているのか

技術は人に付くのか、組織に付くのかといえば、それはその両方にである。何らかの事情で組織を去る人がおり、かつ、毎年新人が加わるわけで、仮に技術が人だけに付いているとしたら、組織の技術力は下がる一方のはずだが、実際にはそうではない。

では、どうやって組織の技術力を維持しているのかといえば、「やって当たり前というベースが高い」（三船氏）という辺りがポイントのひとつであろう。また「オリジナルのボードを開発する姿勢や、最先端の技術で新たな表現力を求めるチャレンジ」（佐々木氏）が、高い技術力というイメージを裏打ちしているのだ。ソフト開発終了後に組織が即解散だとしたら、技術を積み重ねようがないことからも自明なように、技術は積み重ねと目標の高さからできている、と言えるだろう。

「技術はあって困るものではない、技術がないと諦めないといけないことが出てくる」（三船氏）というように、技術力はソフト開発において重要な位置を占める。

ソフト開発を工業的な側面から見る際の着目点は、ソフト開発用のライブラリだ。どのソフトでも必要となるプログラムのパーツを集めたライブラリは、それが充実しているほど、作り手の負担も軽くなる。特に自社内でライブラリを制作している場合の強みは、「このゲームにはこの表現が必要だから、というオーダーができる」（佐々木氏）など、素早いフィードバックをかけられるところにある。数々のタイトルに使われたライブラリは、数々のフィードバックによって鍛え上げられ、遂には「ハードを気にしなくてよい、というより、見えない」（三船氏）ところまで仕上がって行く。

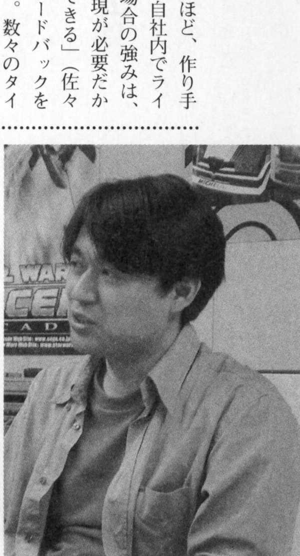
かつてハードの性能が低かった頃は「ゲームそのものとは直接関係無いところで苦労しないといけなかった」（三船氏）のであり、例えば、多色のテクスチャを表示するのにも相当な手数がかかったそうだ。今でこそ、ソフトはハード寄りの部分を扱うシステムまわりと、それを駆使してゲームをゲームたらしめるアプリケーション部分との2層構造とみなせるが、「効率をはじめから計算することなく、システムとゲームそのものを分けて考えられること自体、ハードの性能が上がったということ」（三船氏）なのだ。

これは、ハードの性能を限界まで引き出す仕事と、ゲームの面白さそのものを追及する仕事を、それなりに分離して考えられるようになった、ということであり。同時に、システムまわりのライブラリの充実が要求され、なおかつ、作り手の苦労のポイントはゲームそのもののチューニングに移って来たということでもある。

ハードの進歩を背景に、技術の積み重ねがライブラリという形で蓄積するとなると、後発参入するほど「単純に技術力で比較すれば、追いつくまで時間がかかる」（佐々木氏）ことになる。

とはいえ、技術の蓄積はライブラリだけに留まらず、「ハードに依存しないところの技術力やゲームづくりのノウハウは、充分に蓄えがある」（佐々木氏）という。言い換えれば、ソフト開発の職人的な側面にも、蓄積されるべき技術力がたくさんあるということだ。

だからこそ、「ゲームのチューニングの時間がたくさんあった方がいいゲームができる」（佐々木氏）、「ハード寄りのところで時間を取られたくない。（描画ポリゴン数やテクスチャメモリ容量、CPUの速さなどに）ある程度の性能があれば、ゲームをコントロールするところに時間を割いた方がよい



株式会社セガ・ロッソ
代表取締役社長佐々木建仁氏

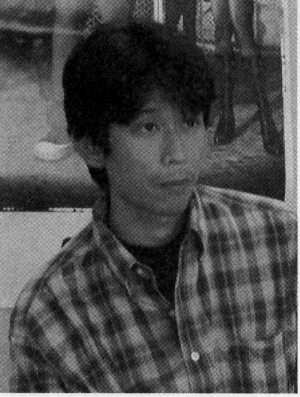
ものが得られる」（三船氏）のである。

物を作るところへの意識

クリエイター個人やその組織が持つ技術のうち、工業的、職人的な技術に多くの蓄積があるとして、ソフトのもうひとつの側面である作家作品的なところはどうであろうか。

三船氏によれば、『バーチャストライカー』を例に取ると「基本を忠実に積み上げていけば、現実に近づいていく」という考え方をもとに、「ボールやフィールド上での位置など入力値としたシンプルなプログラムを、複雑に組み合わせたアナログ的な処理」を実装する形で開発をしているとのことだ。

これは、こうした瞬間にはああなる的なデジタルスイッチの物量に頼っているのではなく、〝ハードの性能が向上した分だけ、より多くのアナログ的処理が行える＝現実に近づける〟、という発想の作法である。



株式会社アミューズメントヴィジョン取締役三船敏氏

また、家庭用ゲーム機への移植が見込まれるアーケードソフトを開発する際には「（タイトルを取り巻く環境によるものの）家庭用への移植のことはその時になって初めて考える」、アーケード版制作は「手加減はせず、やれるだけのことをやる」という。さらに「作り込みの結果、動作が重くて重くて仕方なくなってから、最後に（高速化等で）何とかする」など、いつも全力だ。

一方、佐々木氏は「このゲームだからこのハードで出す」というように、企画が求める表現力を備え、その内容に向いているマーケットを持つハードを選択するというスタンスだ。さらに、「これであれば行けるだろうという企画を考える」。つまり、企画段階から最終的にできる〝もの・こと〟を想定する。だからこそ、開発中に「そのハードにあった最善の表現や方法を取っていく」などの判断が可能になるという。

作りながら企画を変えて行くのは、妥協しかなくなってしまうためよろしくないとした上で、作品として「どこに力を集中すべきか、そのさじ加減は勘と感性」とのことである。ゲームの〝実際に作ってみないとわからない〟部分は、勘や感性という人間の総合力に負う所が大きいためなのであろう。

また、タイトルによって異なるが、「家庭用ゲーム機への移植も視野に入れて企画を作る」こともあるそうだ。「どんなスタイルの移植が受け入れられるのかは難しいところ」としながらも、「アーケードを入口としてある程度世界を見せて遊ばせ、（家庭用では）実はもっとその奥は深いのだ」と思わせるようなプランも進行中のようである。

DCのなくなる今後は……

今後、開発対象となる家庭用ゲーム機の選択肢が変化することについて、お二方ともに自社製ハードが選択肢からなくなることは寂しいことだという。

しかしながら、「（アーケードでは）同じボードを2回続けて使うことは珍しかった」（佐々木氏）、「（ハードが変ること自体は）心情的に抵抗はならない」（三船氏）と、アーケード開発経験の豊富さからか、ハードの変遷から受ける影響はないようだ。むしろ、複数の家庭用ゲーム機が選択肢に入ったことで「可能性は広がってきた」（佐々木氏）ということである。選択肢が増えたということは、すなわち、選択しなければならなくなったのであり、同時に、そこにある自由を見極める目と、それを活かす力も持ち合わせなければならないが。「ソフトの評価は高いけれど思ったように売れない。が、必ずしもハードの普及台数が少ないからというわけでもないのではないか。ゲームのおもしろさを崩さないまま、間口を広げる工夫や努力というやり方もある」（三船氏）という熱い潔さや、「新しいスタート、他社さんと同じ土俵で戦うという実感がある」（佐々木氏）とクレバーな語調から出される言葉からは、クリエイターとしての力強さ積極さと、ソフト開発の経験と技術の蓄積に裏付けられた自信を感じる。

ゲームソフトは、遊び道具であり、遊んで楽しくてなんぼのもの、だ。工業製品として素晴らしくても、職人による抜群な工芸品だとしても、作家作品としての主張や着想が斬新であっても、ただそれだけでは完全ではない。

もし、クリエイターが、誰かのカバーを期待できない独立採算制の下にあって、かつ、複数のハードが持つそれぞれに異なるマーケットへ向かっていくとしたら、技術を追い求める力とゲームのおもしろさを追い求める力とのバランスが重要になってくるのだろう。

このバランスについては、「バランスが良くならざるを得ないのではないだろうか」（三船氏）、「バランスが良くなれば会社は盛り上がっていく」（佐々木氏）というお話が伺えた。

今後、クリエータ達はその持てる技術と才能を活かし、どんなバランスを取りながら、ソフトを開発して行くのだろうか。ゲームセンターと小売店の家庭用ゲームソフトの棚、両方をしっかりと注目していきたいところである。

八木澤知彦（やぎさわ・ともひこ）：主にプログラマ。『巨人のドシン1』『シグナル』など。技術とゲーム性の両方で評価を受けている方々が、どのように技術力やノウハウを維持、発展させ、バランスを取っているのかに焦点をあてました。

メーカーに聞いてみた

セガに対する今の正直な気持ち





DCの生産中止から数ヶ月。現在セガは、他社ハードへのソフト供給に向けて活発な動きをみせている。セガハードを追い続けてきたファンは複雑な心境であろう。
ではセガのハード、特にDCにソフトを供給してきたメーカーは、こうした動きをどうとらえているのか。各メーカーにFAXインタビューを試みた。

DCサードパーティ27社にアンケートを実施した。しかし微妙な問題であり、メーカーの立場もあるのだろう。ほとんどのメーカーからの返事は「どう答えていいものやら……」というようなものであった。そのような中で、真摯に返答してくださったメーカー5社のコメントを紹介したい。

Q1 セガのハード事業からの撤退についてどう思われますか？

■チャレンジ精神旺盛なセガが撤退したことは非常に残念である。
（メーカーA社）

■残念ですが、仕方がなかったと思います。ただ、あれだけ「撤退」や「ハードの生産中止」を明確に表明されては、ユーザーやパブリッシャーが受けたダメージはかなりのもの。同じ撤退でもカットアウトではなく、フェードアウトが理想的だったのですが。
（NECインターチャネル株式会社・チーフプロデューサー 多部田俊雄氏［以下NECインターチャネル］）

■思いきった決断であり、すばらしいと思います。
（エコールソフトウェア・代表取締役 真鍋智行氏［以下エコールソフトウェア］）

■経営面からすれば致し方ない判断とは思いますが、業界の活性化という意味では残念だし、撤退の仕方にも他に方法があったのでは……。
（株式会社データム・ポリスター［以下データム・ポリスター］）

■セガも企業である限り、毎年赤字を続けていくのも無理なので、やむを得ない。ただ、ユーザーとDCの開発会社に対して、今後のDCのソフト供給に関するビジョンを明確に提示し、ソフト供給を少なくとも2年間は続けるというような方針を告知することによって、特にユーザーには迷惑をかけないような処置を取って欲しかった。
（株式会社トレジャー・代表取締役 前川正人氏［以下トレジャー］）

Q2 セガのハードの魅力はどこにあったとお考えですか？

■良くも悪くもゲームに目の肥えたコアユーザーに対し、納得させる力があった。
（メーカーA社）

■コストをあまり重要視せずに設計した〝こだわりの一品〟的な所です。
（NECインターチャンネル）

■コアゲーマーをターゲットにした作り。
（エコールソフトウェア）

■コアなファンがついていたハードであったこと。
（データム・ポリスター）

■①熱心なコアユーザーを中心とした特殊な市場。②コンセプトを前面に押し出した、〝とんがった〟ソフトが多数あった。③セガ自体が自由な発想で新しいもの作りに取り組んでいた。
（トレジャー）

Q3 セガのハードへソフトを供給するメリットとデメリットはどこにあったとお考えでしょうか？

■**〈メリット〉**大手が積極的に参入していなかったので中小メーカーの活躍の場があった。独創的なソフトを作れる環境があった。**〈デメリット〉**ハード自体に常にマイナーイメージがあった。
（メーカーA社）

■**〈メリット〉**沢山ありました。数え切れないほどに。**〈デメリット〉**ある意味、外部の意見を聞き入れ過ぎ

るほどに聞き入れてくれたため、時としてDC開始時のような迷走をしてしまう所でしょうか。
（NECインターチャネル）

■〈メリット〉〝特別なユーザー〟への接点が生まれる。〈デメリット〉「おたくの会社、大丈夫ですか」と良く聞かれる。（エコールソフトウェア）

■〈メリット〉コアファンターゲットの作品が受け止められやすかったと思う。〈デメリット〉売れる時期が短く、持続性に欠ける面があった（特にPSと比較すると）。
（データム・ポリスター）

■〈メリット〉コア向けのゲームを作っても、受け入れられる土壌があった。〈デメリット〉販売数量的には、他のハードに比べて厳しかった。
（トレジャー）

Q4 過去を振り返ってみて、セガが魅力的だった時代は、いつだったと思われますか。

■SSが発売したての頃。
（メーカーA社）

■SS全盛期がピークといえばピークでしたが、今なお魅力的であることに変わりはないと思います。
（NECインターチャネル）

■SS発売から、PSで『FFⅦ』が発売されるまで。
（エコールソフトウェア）

■『バーチャファイター』を引っさげて、SSが発売された初期の頃。
（データム・ポリスター）

■海外でジェネシスがスーパーニンテンドウと互角の勝負をしていたメガドライブ全盛期。
（トレジャー）

Q5 10年後、セガはどのような企業になっていると思われるでしょうか？

■予測不可能。
（メーカーA社）

■10年後は……読めません。今年の年末は、きっと大活躍です。
（NECインターチャネル）

■ソフト供給の中心的な存在。
（エコールソフトウェア）

■ソフトメーカーとしては生き残っていくと思う。ただ10年というのは、今の時代にとても先が読みづらい。
（データム・ポリスター）

■ソフトウェアを供給する大企業の1社として、他社と互角に戦っていることでしょう。
（トレジャー）

Q6 今、御社にとって最も魅力的な家庭用ゲーム機とはなんでしょうか？

■各ハードにそれぞれ特徴があり、どれとはいえない。（メーカーA社）

■一番と言われたら、いまだDCでしょうか。コロコロ変われるほど、器用ではありません。
（NECインターチャネル）

■DC。（エコールソフトウェア）

■特にこれというものはナシ。売れてくれれば、どのゲーム機でもOK。
（データム・ポリスター）

■①ハードメーカーへのロイヤリティの安いハード。②開発環境の整ったハード。③開発サポートがしっかり整備されているハード。④ハードメーカーがゲームそのものに愛を持っているハード。
（トレジャー）

Q7 セガに一言メッセージをお願いします。

■セガファンとして復活を期待する。
（メーカーA社）

■コンシューマハードにリベンジする時が来たら、ぜひ声をかけてください。
（NECインターチャネル）

■いつか自社ハードを作りましょう。
（エコールソフトウェア）

■まだ、DCはなくなってしまったハードではありません。いかに、少しでも永く生かしておくか方策を立ててください。
（データム・ポリスター）

■セガは業界にとって、非常に大切な会社です。厳しい状況だとは思いますが、どうか頑張ってください。
（トレジャー）

こうしてみると少なくとも協力いただいたメーカー5社は、ユーザーと同じようにセガハードへ愛着を感じていたことがわかる。それは特にQ7に対する各メーカーの答に表れていた。

ゲームに対する限りない情熱で、他のソフトメーカーをもひきつける。それも〝セガ魂〟のなせる技なのだろう。

「ずっとセガを追い続けます！」（編集長談）



ぐわんばれ！ ドリマガ!!

（人のこと応援してる場合か！）

セガファン御用達誌として知られる『ドリームキャストマガジン』。DC撤退の衝撃を受けて存続を危ぶむ声もあったが、やはりセガ魂は不滅だった！　同誌は5月より新生『ドリマガ』としてリニューアル。さまよえるセガファン“約束の地”として孤塁を死守する構えだ。そこで、編集長に直撃インタビューを試みたぞ！

〝原点〟に戻る

実はセガがDCに関して〝ある決断をする〟という情報は、年明け早々にキャッチしていました（正式発表は1月末）。この時点で我々は、恐らくDCの余命はあと1年ほどだろうと覚悟はしていたんですね。そこで「Beep（※）」「Beep！ メガドライブ」から長年続いてきたこの雑誌をどうすればいいか、と善後策を協議しましたが……結論は「マニア層を取れる〝総合誌〟を目指す」という戦略でした。DCの撤退によって、セガファンがちりぢりになりそうな現実がある中、ウチが彼らの受け皿にならなくてはいけないと思いましたね。

ゲームバブルが完全に弾けた今、業界は今後一段とマニアックな方向へ進むと思うんです。実際、ゲームは本当に売れなくなっていますし。いわばオリジナルのヒット作も乏しく、ガンダムなどの焼き直しをずっと続け、マニア中心の商売をしている「アニメ業界」に近いイメージでしょうか。でもこのマニアというのが、実は一番手堅いお客さんなんですよね。事実、ここ数年淘汰されていった雑誌というのは〝ライト〟を標榜していた雑誌だと思うんです。ウチの場合、毎週必ず買って頂いている読者が8割もいます。要はこの8割のファンを唸らせる雑誌作りをコアにして、ライト層のための十αを狙おうと。そのルーツは「Beep」にあるんじゃないかと思ったんです。当時の「Beep」はまさに企画勝負（笑）の雑誌でしたが、今度は特集・データ・レビューとバランス良く、現代的で実用性のある雑誌を作りたいですね。

先を行き過ぎたセガ

なぜセガがこうなったかという話ですが、これは業界の成熟と直結した問題ですね。一つは「映像の進化」がある意味〝頂点〟にきて、ファンに刺激を与えられなくなったことです。MODEL2（業務用基板）の頃の話ですが、'92年の『バーチャレーシング』などで3Dの時代になった頃、鈴木裕さんは「これ（3D）で5年は食っていける」と話されたことがあるんです。つまり格ゲーからSTGまで、2Dから3Dへ焼き直しするだけで5年は食えるというイメージがあった。だけど'96年のMODEL3で100万ポリゴンの時代に入ると映像の進化にあまり差が感じられなくなり、結局「次は何？」という答えを出せなかった。加えて開発コストはかかる一方で、どんどん採算も合わなくなっていく。でも上は「やれ」でしょ（笑）。セガの4年連続赤字（'97年～2000年度）の原因は、MODEL3の導入にまで遡ったそのへんにあるんですね。

だから〝映像の進化〟の代わりにゲームの新しい次元を〝ネットワーク〟に求めて、それをDC（'98年発売）に盛り込んだ大川さんには先見の明があったと思うんです。オンラインゲームならばもう一度業界はリセットされ、また数年「焼き直し」で食っていけるはず、と考えた。でもこれは早すぎた。時代のインフラがまだ間に合わず、想像以上のお金（設備投資と24時間運営費）がかかってしまった――。セガは、何でも〝世界一〟という言葉が好きな企業なんですが、ロケットスタートはいいんだけど、いつも〝フライング失格〟（笑）なんですよね。でも『PSO』のゲーム大賞受賞に見られるように、セガのゲームは本当に素晴らしい。そもそも「Beep」の頃、セガファンの出発点は「セガのゲームってすごいよね」であり、決して寄りどころがハードにあったわけじゃなかった。だからハードがなくなることは〝終り〟を意味するわけじゃない。もしかしたら今はソフト戦略に寄ったことで、他ハードを乗っ取るだけの力があるかもしれません（笑）。僕らはセガファンと共に大好きなセガをずっと追い続けていきたいですね。

（聞き手／吉田龍司）



ソフトバンク パブリッシング株式会社
エンタテインメント局
ドリマガ編集部　編集長　西村亨

'90年8月、「BEEP！ メガドライブ」に新人として参加。'99年8月に「ドリームキャストマガジン」編集長に就任。今年5月より新装刊した「ドリマガ」編集長として、「Beep」を超える総合エンターテイメント誌を目指す。

（※）セガファンを育てた'80年代のゲーム専門誌として伝説的な存在。

セガ魂は生き続ける……!!

突っ走っていてちょっと変で、だから面白い。そんなセガをこれからも応援します!!

ライター、メーカー、取材先など。様々な人たちから聞いたセガへの感想はほとんど一緒だった。

スゴいパワーで突っ走る。だけど、どこかあさっての方向へ行ってしまうことも多い。でも、ピタリとハマった時の爆発力は最高。

そう言いつつ、誰もが苦笑し、〝だから好き〟と言う。それが印象的だった。

SGシリーズから始まったセガハードは、TVゲームブームのまにあわせで作った感があり、あまり誉められたものではなかった。しかしその中で光るタイトルを見つけた時――石ばかりの中に光る、ほんの小さな宝石を見つけた時の喜びは、ユーザーにとって代え難いものであった。

次のハードのマークIII。グラフィックはすごかった。明らかにファミコンを凌駕していた。とはいえゲームのほうは相変わらず……。技術に走るものの、という特徴の表れであった。だが、1メガカートリッジで『ファンタジーゾーン』が移植された頃から、セガハードを見るユーザーの目は確実に変わっていった。

マイナーで玄人受けするセガハードの〝魂〟は、メガドライブで爆発する。サードパーティを積極的に受け入れ、SFCというファミリーマシンでは考えられないようなヘビーでハードな作品が次々と登場。セガファンはそんな作品を喝采し、好んでプレイした。

しかしメガドライブの余勢を駆って登場したSSから、また流れが変わる。なまじ『バーチャファイター』などの鳴り物入りソフトがあったために、SSは過去のセガハードにない勢いを見せた。次世代ハードの開発の遅れによって衰えを見せていた任天堂の動きとも重なり、PSと激しいシェア争いを繰り広げるようになる。PSに対抗してライトユーザーを取り込もうとするその姿に、ファンは興ざめした。それが、自分〝だけ〟が認め、守護してきたものに日が当ったことに対する、スネた子供っぽい感情だったとしてもだ。

泥沼化するシェア争いの中、セガは〝らしさ〟を捨てていき、莫大な資金を投じながら、迷走していく。

「セガが目指していたところはそこなのか? もっと別の素晴らしいモノを生み出す力があるじゃないか!」。そんなコアなファンの声は届かなかった。

DCの発売において、セガはさらにライトユーザー層の取り込みに必死となる。そのもがき苦しむ姿は無理をしている感が否めなく、時に切なく、悲しかった……。

それでも面白いセガゲームはあり続けた。ハードは迷走したかもしれない。だが、『NiGHT』や『スペースチャンネル5』など、〝セガ魂〟を持つゲームはあった。

ゲームアーツやトレジャーなど、セガファンと肌の合うメーカーとの蜜月も忘れられない。他ハードで発売された先のメーカー作品の受け入れられ方を見ても分かる。セガハードユーザーは思ったはずだ。なぜその良さが分からないのか、と。

◆

今回のDCソフト批評にもある通り、セガハードならではの面白い作品はまだまだ健在だ。そして現在、セガは着々と他ハードへのソフト供給を進めている。その第一弾となったGBA版『チューチューロケット!』の売り上げは残念ながらふるわなかったが、もちろんまだまだこれからである。

セガの分社やアートゥーンといった会社など、セガの遺伝子を受け継ぐ者たちは確実に育っている。セガが持っていた先進性や技術力、クールなカッコ良さを受け継ぐ者たちは確実にそこにいる。その遺伝子を他ハードに向け、いかんなく発揮して欲しい。

時に暴走ぎみで、時にあさっての方向へ行ってしまう。そんな部分を抑えつつ……。

岡本吉起の言わしてもらうで

夢を追い、どこまでも突っ走ったセガ製ハードについて、岡本氏がその思いを語ります！

第16回　無冠の帝王の進む道

無冠の帝王、野に下る

　今回の特集にもあるとおり、セガさんがハード事業からの撤退を公式発表してから、はや数ヶ月。あの時は皆さんも「この日がとうとう来たなぁ」なんて思ったんじゃないでしょうか。

　私なんぞはアーケードの出身ですから、セガというのは常に輝いているブランド、自分の前を走る存在でした。

　『UFOキャッチャー』でゲーセンに非マニアを呼び込み、『テトリス』で一般のOLや中年サラリーマンをマニアに変え、『バーチャファイター』で3Dポリゴンの時代を切り開いたトップランナー。それがセガでした。

　もっともこの状況は、アーケードという枠の中では今でも変わっていなくて、『バーチャストライカー』シリーズや『ロイヤルアスコット』シリーズ（注1）がゲーセンを支えていたりするわけですが。でもアーケード市場自体がすっかり冷え込んでしまっていて、いくらリードしても誰も感心してくれません。パソコンやダンスならともかく、算盤や詩吟がうまくても（注2）給料は上がらないしナンパにも使えない、てなもんですか。

　ゲーム業界の本流はコンシューマに移ったわけですが、そこにおけるセガさんというのはまあ、『三国志』における「蜀」みたいなもんでしょうかね。任天堂さん、ソニーさんという「魏」を牽制する役割を果たしてきたんだけど、時代が「晋」（注3）になると持ちこたえられなかった。じゃあ、誰が劉禅（注4）なのか、なんて話は失礼だからできません。

無冠の帝王と7つの秘密装置

　コンシューマ分野にとって、歴代のセガ製ハード（セガという会社ではなく）はいったい何だったのか。改めて考えてみると、現実のレースに参戦しようとした「マッハ号」だったのかもしれんなぁ、などと思います。

　マッハ号。「ゲーム批評」読者

（注1）『バーチャストライカー』シリーズや『ロイヤルアスコット』シリーズ
『ストライカー』はサッカーで『アスコット』は競馬。どっちもスポーツシミュレータである。これはちょっとあとの伏線になるよ。

（注2）算盤や詩吟がうまくても
算盤や詩吟をやってる人には失礼な例えかもしれないけど、こっちも他人事じゃないから大目に見てくださいね。

（注3）晋
いつぞや、この連載でも触れた司馬仲達の孫、司馬炎が魏を奪って建てた国。晋はいったん中国統一を果たすが、長続きしなかった……なんて話は不吉だからやめとこう。

（注4）劉禅
蜀の建国者、劉備玄徳の息子。親父はたいした苦労人だったが、劉禅はかわいがられすぎたのか、どえらい馬鹿に育った。彼がどれぐらい無能だったのかは、諸葛孔明が五丈原に出陣する際に残した手紙を見るとよく分かる。管理職としてごく当たり前の心得を、時に情に訴えながら噛んで含めるようにつづってあるからである。これが有名な「出師の表」。泣けるぜ。

（注5）『マッハGoGoGo』
'67～'68年放映、タツノコプロ制作のテレビアニメ。日本での人気も高かったが、米国では『Speed Racer』として日本以上の人気を博した。とりわけ'90年代に起こった再ブームは熱く、アメリカ市場をメインターゲットにしたリメイクも作られている。実写映画化の企画まで持ち上がったようだが、今のところ実現はしていない模様。ちょっと観てみたい気もする。

の皆さんならまずご存じでしょうね。『マッハGoGoGo』（注5）に登場したクルマの名前です。天才・三船大助が開発し、息子の剛が乗る夢のレーシングカー。7つのトンデモない秘密装置を搭載していて、競走車のくせに（1）ノコギリが出てきて進路の木をなぎ払ったり、（2）キャノピーが閉じて水に潜ったり、（3）キャタピラが出て悪路を走破したり、（4）脚が伸びて車体をジャンプさせたりします。あとの3つは何だったっけ？ まぁいいや。

とにかくムチャクチャな装置をいくつも積んだマッハ号ですけど、これが現実のレースに参加したら、果たして速いでしょうか。答えはノーです。いくらレギュレーション（編注：規定）なしのレースがあっても、やっぱりダメでしょう。レースカーというのは、極限まで贅肉を落として（注6）運動性と加速を高めるもんですから、余分な重量ばっかり増やしたこんなクルマが強いわきゃない。たぶん、構造力学と材料工学が桁違いにハイレベルという設定なんでしょうけど、だったらなにも積まないほうがさらに速いわけだし。だいたい技術力の差がそこまで大きいなんて状況は、実際にはあり得ません。

ま、死ぬほど過酷なオフロードレースなら望みはまだありますが、だったらあんな車高の低い、鋭角のボディは不合理です。同じ材料なら、四角くて背が高くて頑丈な車体のほうが絶対いいでしょう。結局、マッハ号のレイアウトはどんなレースにも向いてない、というコトになります。

もちろんフィクションの世界では、このテの突拍子もない夢がとても重要です。どんなジャンルでも、大なり小なりこの種の強引さがなければドラマが成立しないといってもいいでしょう。でも実際のレースでは勝てない。この世の中は、熱い「夢」と冷たい「現実」のバランスで成り立っているからです。

で、セガの家庭用ハードを振り返ってみると、ちょっと「夢」に走りすぎたよなあ、と思うことが多いわけですよ。

スーパーファミコンに先駆けて16ビットCPUを導入したけれど、看板タイトルが育たないうちに追い越されちゃったメガドライブも。『バーチャファイター』というキラーコンテンツを持ちながら、2Dにも3Dにも強い万能性を求めたおかげで、どっちつかずに（注7）なり、3Dメインのプレイステーションに負けちゃったセガサターンも。デビュー当初はせっかく注目を集めたのに、インフラが整わないうちに通信機能を盛り込んだせいで、利点が活かし切れなかったドリームキャストも。

みんな、基本性能は世界一高いのに、ノコギリを積んじゃったせいで負けてしまうレースカーみたいに見えてしょうがないんですよ。

無冠の帝王の見る夢

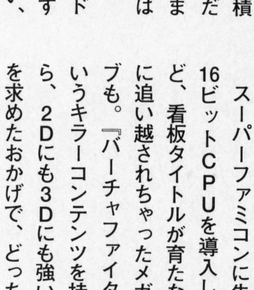
とにかくハード開発という分野では、度を超した夢はハッキリ言って邪魔になります。事業規模は大きいし、開発期間も長いし、自分ちだけじゃなくサードパーティーのコトも考えなくちゃなりませ

（注6）贅肉を落として
オカモトも、引き続き贅肉を落とそうと画策中。でも、運動しても筋肉はつくけど脂肪は落ちにくくなってきた。さすがにトシかなあ。ヤだなあ。

（注7）どっちつかずに
いや、「2Dにも配慮してね」とお願いしたのは他ならぬカプコンだから、ウチにもだいぶ責任があるんですけどね。

（注8）大いに夢を見て突っ走ってほしい
もちろん、それなりの現実認識が必要なのは言うまでもない。具体的に言うとマーケティング。しかしマーケティングは現状を分析するだけで、まったく新しい可能性を切り開くことはできないのだ。

（注9）ストップ高
証券取引所では、相場の急激な変動による混乱を避けるため、一日に動く値幅に制限を設けている。ストップ高とは、株価上昇がこの制限に引っかかったということ。つまり人気があるわけだ。



これが噂のマッハ号（写真はトミーのPS用ゲーム『マッハGoGoGo』）。



イラスト：西澤亜樹子

んから。
しかし、セガさんがこれから専門にするソフト開発では、この夢がぐっと大事になってくるんですね。ハードの枠はすでに決まってるから制約はむしろ厳しいわけです。でもその分、ハメを外しすぎて商売が成り立たなくなる危険は小さくなるし、常識を打ち破った時のインパクトが大きいんですよ。だからこれからは、大いに夢を見て突っ走って欲しい（注８）ですね。そもそも、セガという会社全体が持つ夢の熱気みたいなものが、長年にわたって熱心なセガ信者を産み続けてきたんですから。私もまぁ、それに近いようなところがあるかな。

もっとも、そんなこたぁ私なんぞが言うまでもなく、皆さんとっくに分かってるようです。セガさんがハード事業撤退を表明したとたんに株価は連日のストップ高（注９）になったし、『ファンタシースターオンライン』は第５回日本ゲーム大賞を受賞したし。そんなこんなでドリームキャストダイレクト事業も好調みたいだし。幸先いいですよ。ゴーゴー。

無冠の帝王の進む道

さて、ソフト開発への専念を決めて以来、セガさんはナムコさんと共同広告を打ってPS２参入を大きくアピールしたし、Ｘｂｏｘのマイクロソフトとも戦略的提携を発表したし、任天堂さんとも親しくしてるみたいだし、そもそもマルチプラットフォーム戦略を公言してるし。このスタンスはそのまんま、カプコンのライバルってことでしょうか。

参ったなあ。下から支えてるうちは頼りないと思っていた兄貴分だけど、おんなじ土俵に降りてこられるとビビっちゃうよ。頑張らなくちゃ。

（注10）『サクラ大戦』
いや、これは実はヒジョーによく練り込まれた名作だと思うけど、イメージは柔らかいから。

（注11）どっかのメーカー
本社とメインの開発ビルは私の自宅と同じ大阪府にあるらしいが、最近あんまり家に帰ってないからよく知らない。なんてボケはいつもの通りだけど、開発の現場の人間との交流が減ってきたのはマジでサミシイよ。

（注12）アーケードのトップをゴルフゲームが独走
Incredible Technology社の『Golden Tee』シリーズのこと。アーケードでも何度となくバージョンアップを繰り返し、様々なプラットフォームに向けて、いろいろなバージョンが発売されている。とても伝説の変ゲー『ストリートファイター・ザ・ムービー』（95）を開発したのと同じ会社とは思えない仕事ぶりだぞ。

（注13）ＥＡ
正式名称はElectronic Arts Inc.だが、みんなすっかり「ＥＡ」という略称に慣れてしまって、「エレクトロニック・アーツ」と言ってもすぐには通じなかったりする。本社はアメリカ。日本の子会社はエレクトロニック・アーツ・スクウェア。スポーツゲームが一番の柱だが、『ウルティマオンライン』というメガヒットもあり、たぶん現在の日本で一番健闘している海外ゲームメーカーではないか。

とはいっても実は私、そんなには心配していません。セガさんの実力はもちろん高く評価してるけど、製品のカラーというかタイプというか性質がカプコンとは違うと思っているからです。

セガサターンの末期がギャルゲーマシンと化していたり、ドリームキャストを代表するタイトルが『サクラ大戦』（注10）だったり、ファンも会社も自虐ネタが好きなヒネた人が多かったりするせいで、なんか「軟派」とか「変」なんて印象を持たれがちなセガさんですが、セガ製ソフト本来の主流というのは、スポーツゲームや骨太のシミュレータだと思います。『プロサッカークラブをつくろう』や『プロ野球チームをつくろう』、さらに『NFL』とか『NBA』みたいなやつ。

冒頭で言ったように、アーケードじゃ『バーチャストライカー』や『ロイヤルアスコット』が好調だし、対戦格闘でも、『バーチャ』シリーズは一番シミュレータ色が濃いというか、どっかのメーカー（注11）みたいにヘンな攻撃をさせたりはしませんからね。

スポーツゲームというのは、キャラクター性が薄い上にファンが連帯しないから、表だって話題にはなりにくいもんです。しかし実は客層が広くて敷居が低く、コンスタントに売り上げられる手堅いジャンルです。特に、日本に匹敵する市場を持つアメリカではかなり強い。アーケードのトップをゴルフゲームが独走（注12）するぐらいですから。なのに少なくともここ数年、アメリカでそれほどセガ製スポーツゲームが売れてないように見えます。

ビジネスとして失敗が許されない状況にあることを考えると、今からのセガさんが取るべき道は「マルチプラットフォーム」というキーワードでカプコンと競い合うことではなく、得意のスポーツ／レースゲーム分野に力を注いで、EA（注13）とシェアを競うコトじゃないでしょうか。

お願いだからそうだと言って。

なんて、やっぱちょっとビビってるかなあ、俺。

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

ゲーム速報

神出鬼没の速報（というほどじゃないですが）コーナー。今回はPS2ネタオンリーになってしまいました。

PS2またまた新型機登場 実質値上げ!?

4月18日、またまたモデルチェンジしたPS2が発売された。今度のPS2には、HDD（今夏発売予定）を収納できる〝追加スペース〟が付いている。価格はオープン（PS．COMでは3万8800円）。ちょっと値下げ？　と思いきやそうとも言い切れない。前モデルで同梱だったDVDリモコン（3500円）が別売りとなっているのだ。実質値上げでは？　と思うのも無理はない。今回のモデルを購入すれば、HDD購入の際にPCカードを買わなくても良いというメリットもある（従来機は購入する必要あり）。しかしやはり、腑に落ちない。そもそもリモコン同梱版の前モデル発売時もおかしかった。なにせゲーム機なのに、ゲームをするのに不可欠なメモリーカード（3500円。初期モデルには同梱）を別売りして、リモコンを付けたのである。「ゲーム機の役割放棄」と一部で言われたのも当然だ。ゲームをするためにはメモリーカードを買う必要がある。つまり〝ゲーム機〟としてはその時から実質値上げとなっていた。そして今回のモデルチェンジ――。海外版のPS2をご存じの方はピンと来たであろう。海外版PS2にはHDD収納部がある。つまり。今回のモデルチェンジは、海外と統一のモデルを製造することによる合理化とも解釈できるし、さらに穿った見方をすれば、海外で余ったPS2を国内に出荷し始めたとも思える。どちらにしろPS2のモデルチェンジは意図が見えにくい。度重なるモデルチェンジがユーザーを混乱させることは分かりそうなものだが……。

PS2もう故障？ 『GT3』動作不良の原因

4月28日に発売されたPS2待望のゲーム『グランツーリスモ3 A-spec』（以下『GT3』）。発売3日で国内出荷本数100万枚を突破するなど、まさに破竹の勢いだ。しかしそんな好スタートに水を差す事件が起こった。一部のPS2でソフトが動かないというのである。5月7日、発売元のSCEが発表した情報によると、その原因はDVD-ROMを読みとる光デバイスにかぶった〝ホコリ〟、または光デバイスを含めた可動部分の劣化と推測している。PSの初期ロットが動作不良を起こしやすかったという〝前科〟もあってか、初期ロットのPS2の不具合が原因との噂も流れた。SCEはその噂を否定。ホコリが原因の場合はDVD用レンズクリーナーで直る可能性もあるが、クリーナーの種類によっては故障の原因になるかもしれず保証できない。安全かつ長期的使用を考えれば、分解調査し、劣化が原因の場合は部品を交換するのが望ましいとしている。その場合、送料負担はSCEだが、分解・部品取り替えの費用はユーザー負担となる。光デバイス部分まで交換する場合の費用は9000円ほどだ。さて、PS2の発売日は昨年3月4日だ。わずか1年とちょっとで起こったこの騒ぎ。当然、PS2の耐久性に疑問符が付いた。SCEはこういった疑問に、「PS2は最先端の技術を集めた精密機械。使い方によっては起こりえる」といった主旨のコメントをしている。だが、繰り返すがSCEにはPSの時の〝前科〟がある。しかもPS2は4万円近くし、前記のように修理費用も安くない。ユーザーの不信感は相当なものなはずだ。

5月17日、SCEは『GT3』販売の好調を受けて、新型PS2に『GT3』をセットしたPlayStation2 GT3 Racing Packを3万9800円で発売すると発表した。発売は6月9日から。魅力的なソフトの同梱版が魅力的な価格で発売される。PS2のさらなる売り上げアップが期待できる。しかし……。先の件で、少なくともゲームのヘビーユーザーは購入に二の足を踏むはず。精密機械化していくゲーム機の脆弱さが、あらためて浮き彫りになった事例だといえよう。

（編集部）

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第三十五便

PS『奇想時代劇双六 忍ノ六』

がっぷ獅子丸

こないだの中古ゲーム裁判が色々な雑誌で取りざたされ、なかには無闇に過激だったりトンチンカンな論調のコラムとか見かけるこの頃。ソンナ出版社は**マンガ喫茶の問題**を棚に上げて、よー消費者の代弁者ヅラして書きやがってとも思いますが。中古業者の方々のイロイロな事情も理解できますけど、なまじゲームがヒットしちゃったりするとメーカー側にとっちゃこれほど忌々しい存在はない訳で、こないだ出たPS2の大作ソフトなんか既に2000円を切る値段で流れてしまい、コリャ中古屋さえなければとっくの昔に実売100万本行ってたンだろうなーとか、大作RPGの中古ソフトが一本で6回も7回も回転しちゃってるデータを実際に目の当たりにすると「**チョット位よこすのが筋ってモンやろ**」と言いたくなるメーカーサイドの気持ちもマ、分からんでもないかと。という前フリとは全然関係ないですけど、6月だし、今回紹介するのはPSの奇想時代劇双六『**忍ノ六(シノビノロク)**』です。その名の通り忍者をモチーフにしたボードゲームで、海外でも忍者ネタは『**天誅**』のヒット等、既に確固たるジャンルを形成するぐらい普遍的ネタですが、このゲームは余計なコトに、その確固たる忍者世界をシステムから世界観までプレイヤーを最後まで煙に巻きつづける「忍者ミラクル大作戦」にしちゃったトコロに味がある訳です。このゲームを作ったASTEC21という会社は、以前にも大宇宙をまたに掛けた財テクボードゲーム『**爆裂商人**』という名前を聞いただけで素性がバレるゲームをリリースしてましたけど、ゲームを立ち上げた時のメーカーのロゴが説明困難な不気味な粘土アニメと言うトコロからも、会社ぐるみの確信犯であるコトが窺い知れます。ンデそのストーリーですが、時は幕末、世界は突然の地球外生命体による侵略を受け、コレに業を煮やした徳川政府が互いに対立する黒雲流・紅炎流である6人の忍にエイリアン抹殺命令を下します。「よくぞ集まってくれた! おぬし達を呼び寄せたのは、他でもない……ぬしらの耳にも既に入っておるとは思うが、巷に徘徊する異形の存在の事である。数え切れぬほどの忍びの屍の上に成り立つ**忍者バランス**が、この期に及んで崩れるとは! 世に散らばりし**命の玉**を集め、その大いなる力を持って奴らを即刻亡き者にせよ! 本来、闇とは光あって成り立ち光もまた闇を欲す悲しき定め……裏を表とすれば表もまた裏! 光を裏とすれば表は闇! しからば闇を光とすれば表は裏! これすなわち! その姿、まっこと……」という**後半全く中味のない**説明を受けまして、それぞれ色んな事情を持つ男3

がっぷ獅子丸(がっぷししまる)
'68年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな33歳。

人、女3人の中から4人のキャラで2人ずつチームを組んで、エイリアンの侵略を阻止したり互いに戦いながらマップ上を徘徊し、先に**命玉**を規定数集めたら勝利するというのがゲームの内容です。これでも充分やる事が多そうなゲームですが、更に問題なのは各プレイヤーキャラが毎回サイコロを振る際に、**必ずカードバトル**が発生することです。要はそれぞれの持つ命玉の奪い合いで、プレイヤーの所持数＝ヒットポイントとなっており、コレがなくなると暫く足のない幽霊と化してゲームに参戦できなくなります。バトルはターン制もありますが、リアルタイムカードバトルともなると、一定時間に攻撃（防御）カードを順番関係なしに兎に角ブチ込むと言う、正にタマの取り合いとなります。プレイ中コレが引っ切りなしの上、運が悪いと**1ターン目の最初で惨殺される**という超非情かつ不条理な忍びの掟。ゲームが進むにつれてイロイロとNPCを増やしたり、命玉も溜まって来るンですが、努力するコトが馬鹿らしいほどアッサリ死んじゃうので、**財産全とっかえ**という凶悪な仕様を持つ『**鉄道王**』（FC）並の壮絶な泥試合となる訳です。ココまで読むとただただ退屈なゲーム展開に聞こえますが、このゲームの本質はプレイヤー間の駆け引きより、マップを移動する際に突発的に起こる理解不能でキッチュなシナリオ、イベントシーンを楽しむコトに注力されており、双六フレーバーのお笑い忍者アドベンチャーと言ったほうが良いかも知れません。それぞれのキャラクターが、父母を惨殺されたとかエイリアンに兄を殺されたとか無意味に深刻な話をプレイヤーを置いてけぼりにしたまま語り、突発的なイベントで持病のシャクで苦しむ娘さんを医者まで送ったり、途中強引に夫婦にされ、マップ上に自宅ができてダンナが風呂沸かして待ってるとか、こういうハプニングがあるから人生って面白いとか思ってると、**変態侍や男色侍とか**には襲われ、親の仇と間違えられ有無を言わさず殺されるとか、止め処もなくイベントが満載なのですが、冒頭シーンのように情報的には真面目に記憶しようと思うとバカを見ますので。そうこうしているウチに命玉がたまって、そのままなし崩し的に1位となったキャラクターごとのエンディングが用意されており、別に自分のキャラじゃなくてもエンディングが見れてしまって、自分としては負けてもちっとも悔しくないので、ボードゲームの癖に勝利に対する執着が全く起きません。このゲームはボードゲームで大切なサクサク感というモノが全くありませんが、土日が死にたい位退屈な人や、1人で『桃鉄』99年プレイとか平気な顔で出来る方にはうってつけかと思います。制作陣の仕掛けた予定調和の外れっぷりに、半日くらい煙に巻かれるのも一興かも知れません。

ときにエンディングのスタッフロールをみたらプログラマーの個所だけタイ語になっているンですけど**一体あなた誰ですか?**



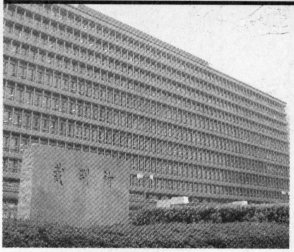
いきなり登場する意味不明な変態侍。見るからに前号紹介ソフトのような臭気がただよってますな。



画：南敏久

奇想時代劇双六 忍ノ六 (ETC)
メーカー：ASTEC21／機種：PS／価格：4,800円／発売日：2000年10月5日

「中古合法」の高裁判決が示すものとは



本年3月末に東京・大阪の両高裁で下された「中古合法」の判決。両判決がもたらした影響を徹底取材！中古ソフトを通して見る業界の「今」とは……？

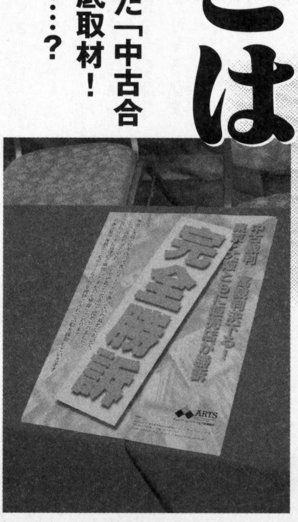
販売店側完全勝利 しかし……

ゲーム業界の喉元に刺さった一本の骨。当初は体内で溶けると思っていたが、時間が経つにつれて深みにハマリ、ついに簡単には抜けないところまで到達した。そんな現状に複雑な気持ちになる。

僕はこの問題に裁判前から様々な形で取材に携わってきた。しかし理想の解決法がいまだ分からない。なぜなら判断の前提となるゲーム業界自体が恐ろしい勢いで移り変わっており、判断が非常に困難だからだ。現時点でAと決めたことが、数年後にBが良かったということになりかねない。一方、今Cと決めなければ、未来のDを阻害することもある。なるようにしかならないと、判断停止に陥っている部分も正直に言えばある。

'98年7月から東京・大阪の2案件で係争が続く「中古ゲームソフト裁判」。その高裁判決が3月末に相次いで下された。東京ではエニックスとフランチャイズチェーン（以下FC）「カメレオンクラブ」を経営する上昇が、大阪ではカプコンら大手メーカー6社とFC店経営のアクト・ライズが、無許諾の中古ゲームソフト販売に関する適法性を巡って衝突している。

裁判の焦点は「テレビゲームは〝映画の著作物〟で〝頒布権〟を有するか否か」。メーカー側の主張は「無許諾の中古ソフト販売が新作ソフトの販売機会を圧迫している」とし、販売店側は「中古ソフト市場は新作を購入する機会を増やしている」と主張している。



結果をいうと、東京は一審に続いて販売店側が勝訴、大阪でも一審の判決を覆してメーカー側の主張が退けられた。販売店側完全勝利の状況に、「中古解禁か⁉」と業界内外で波紋が生じたのも無理はない。各メディアの報道も中古販売の可否を二元論で語るものが多かった。しかしことはそれほど単純ではない。結論を急ぐまえに、今回の判決趣旨を振り返ろう。

揺れる判決の主旨が示すのは ゲームは分からないということ

「ゲームは映画の著作物ではな

（※1）米国でも実用系のコンピュータソフト（OSなど）は、頒布権の例外規定としてファーストセルドクトリンは適用されていない。
（※2）当時からCESAは「無許諾の中古ソフト売買は違法」と主張している。ただし、当時CESAは個々のソフトの認可については各メーカーに任せるとしており、統一見解はなかった。

中古裁判・判決の流れ

●東京裁判
（「中古販売の差し止め請求権がないことを確認する」訴訟）

原告：上昇（カメレオンクラブ）
vs
被告：エニックス

↓（'98年10月控訴）

東京地方裁判所（'99年5月）
原告勝訴：中古販売は合法
理由：ゲームソフトは「映画の著作物」ではない。
ゆえにゲームソフトに頒布権はない。

↓（'99年6月控訴）

東京高等裁判所（2001年3月）
控訴棄却：中古販売は合法
理由：ゲームソフトは「映画の著作物」である。
しかし大量生産による現状の流通形態（パッケージ販売）においては、ゲームソフトの頒布権を認めない。

●大阪裁判
（「中古販売の差し止めを請求する」訴訟）

原告：メーカー6社（※1）
vs
被告：ゲームソフト販売店2社（※2）

↓（'98年7月控訴）

大阪地方裁判所（'99年10月）
原告勝訴：中古販売は違法
理由：ゲームソフトは「映画の著作物」である。
ゆえにゲームソフトの頒布権を認める。

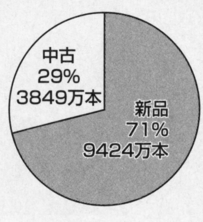
↓（'99年10月控訴）

大阪高等裁判所（2001年3月）
1番判決破棄：中古販売は合法
理由：ゲームソフトは「映画の著作物」である。
しかし大量生産による現状の流通形態（パッケージ販売）においては、ゲームソフトの頒布権は1次販売で消尽する。

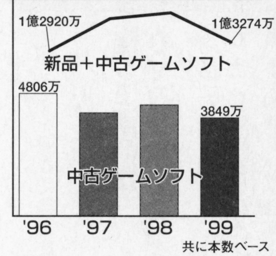
（※1）カプコン・コナミ・スクウェア・SCE・ナムコ・セガ
（※2）アクト・ライズ
参照：「日経エレクトロニクス」2001年4月9日号/「CESAゲーム白書」'98、'99、2000（ACCS配布資料）引用

中古ゲームソフトの市場規模

（'99年・本数ベース）



中古・新品ソフトの市場規模推移



'98年を境にゲームソフトの販売本数は落ち込んでいる。それと共に中古ソフトの販売本数も減少。市場の縮小によって、新品・中古双方に影響が出ている状況だ。

い」とメーカー側の主張に門前払いを食らわせた東京地裁。高裁ではその判決を取り消し、「ゲームは映画の著作物で頒布権を有する」と新たな判断を下した。ただし映画とゲームの配給方法に着目し、映画の複製物（＝フィルム）が比較的少数プリントされ、映画館などで一度に多数の観客に試聴されるのに対し、ゲームの複製物（＝パッケージのゲームソフト）は大量生産・販売されて個人での利用が中心となるために「映画の著作物の〝複製物〟には該当せず、頒布権も認められない」とした。この判決に対してエニックス側は「一方的な限定解釈で法律の枠を越えたもの」と批判しており、販売店側は「立法趣旨に基づいた正当な判断」だと評価している。

大阪高裁の判決はもっとラジカルだ。こちらは地裁の「ゲームは映画の著作物で頒布権を有する」「だから無許諾の中古販売は違法」とした判決を取り消し、一度店頭で販売された商品については「権利消尽の原則という一般的原則により（判決文ママ）」、頒布権が消尽すると判断を下した。

耳慣れない消尽という概念だが、欧米では「ファーストセールドクトリン」という概念と共に定着している。頒布権は流通段階では働くが、一度ユーザーの手に渡れば権利がなくなり、そのあとの処分は消費者に委ねられるという考え方だ。販売店側は、大阪高裁の判決を「世界標準に乗っ取った判決。販売店・ユーザー・皆さんの力で勝ち取った勝利」と勝利宣言を行い、メーカー側は「（判決の背景となった）ＷＩＰＯ著作権条約の規程でも消尽の扱いは各国に委ねるとしており、国際的潮流とはいえない」と反論している（※1）。

問題なのは、両判決にいささか疑問が残る点だ。

まず東京の判決は、頒布権のおよぶ映画の複製物と、頒布権のおよばない複製物の基準が曖昧だ。常識的に考えれば「映画＝ＯＫ」「ゲーム＝ＮＯ」となる。ではＤＶＤソフトはどうなるのか。

一方で大阪判決の〝消尽〟だが、欧米では認められているものの、日本の著作権法の頒布権には

（※3）「ナップスター」「グヌーテラ」共に、'98年に米国の大学生が作った、インターネットを通して、PC間で音楽ファイルを交換する仕組みとその会社。音楽ファイルをコピーして送るのではなく、PCのハードディスク内のファイルを当事者同士がネットで直接交換する仕組み。そのため複製権の侵害に当たらないのがミソ。（次ページへ続く）

消尽という言葉は存在しない。また、本年の著作権法改定に伴い、新たに「譲渡権」というものが新設されている。「映画以外のすべての著作物は〝譲渡権〟を持つ」と規定したものだ。譲渡権とは英語で「right of distribution」。「流通の権利」とでも訳せるもので、頒布権同様、メーカーに流通を管理する力を与えている。ただし譲渡権は頒布権と異なり、一度商品が市場に出れば〝消尽〟すると明記されている。つまり欧米の「頒布権」と同じである。仮にゲームが映画の著作物であり、かつ頒布権が消尽するものとするなら、譲渡権との兼ね合いはどうするのかという問題となる。



中古合法の大阪高裁判決を受け、会見を行うアクト・ライズ。「完全勝訴」と謳った。

ともあれ今回の高裁判決で都合4回の判決が下され、その主旨が各判決ごとに異なっているのは興味深い。これはゲームの法的な位置付けがまだ明確に定まっていないことを示しているだろう。今回の判決文から、両裁判官の「分からない」という本音が透けて見える、と言ったら言い過ぎか。

現在メーカー側は、それぞれ最高裁に上告受理の申請を行っており、担当官による審査が行われている状態だ。仮に受理されれば最高裁での審議となり、受理されなければ今回の高裁判決で中古ソフト裁判の幕が降りることとなる。受理の可否が出るまでには1年はかかるため、依然として「無許諾の中古販売はグレーゾーン」という状態が続きそうだ。もっとも、その1年を座して待てば良いというものでもないだろう。

降って湧いたDVDソフトの問題

今回の判決で最も影響を受けたのは、意外にもDVDソフトだった。DVDソフトはゲームと同じデジタル作品。繰り返しの使用で劣化しない。内容もこれぞ〝映画の著作物〟だ。そのためパッケージにも「無許諾中古売買禁止」と明記されている。しかし、頒布権が「大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の物によってしか試聴されない場合のもの（東京高裁の判決文から）」に認められないとなれば、この判決内容がビデオソフトやDVDソフトにも影響をおよぼすことになる。

社団法人日本映像ソフト協会（JVA）は東京高裁の判決を遺憾とするコメントを発表した。JVA専務理事で、同協会の事務局長を務める児玉昭義氏は語る。

「今回の判決は、あくまでも中



判決内容を不服としたメーカー側。左はACCS久保田氏、右はエニックス本多社長。

中古ソフト裁判を巡る動き

年	月	項目
'96	5	カプコン・コナミ・光栄（現コーエー）、コアーズ（販売店）を提訴、後に取り下げ
'97	5	CESA・ARTS交渉1回目
	6	上昇ら5社、ストア協会設立
	7	CESA・ARTS交渉2回目
	9	CESA・ACCS・パソ協、中古問題記者会見
'98	1	「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」開始
'98	6	カプコンら6社がドゥー（販売店）を提訴
		ドゥーは提訴を「認諾」
	7	カプコンら6社がアクト・ライズを提訴（大阪裁判）
	10	上昇がエニックスを提訴（東京裁判・エニックス訴訟）
'99	5	東京地裁判決（販売店勝訴）
	10	大阪地裁判決（メーカー勝訴）
	11	エニックス、中古ソフト売買許諾システム開始
2000	1	ACCS、中古販売許諾システム提案
	3	「中古ゲームと共に歩むユーザーの会」設立
2001	1	著作権法改定・譲渡権新設
	3	東京高裁判決（販売店勝訴）
	3	大阪高裁判決（販売店勝訴）

(p.73続き) 2001年2月に米国控訴裁で違法判決が下され、ナップスター社に対し、著作権侵害にあたる楽曲の交換停止を命じる仮処分が下された。今後ナップスター社では著作権保護機能を組み込んだ新システムを開発する予定。ただしナップスターではPC間のマッチングにサーバを用いるが、グヌーテラではパソコン同士が直接ネット上でファイル共有を行うために、現在のところ被害算定をする術がない。

古ゲームソフトの問題。この判決の結果、中古DVDソフトの取扱店が増加、市場が拡大すれば、協会としても看過できなくなる。現行の著作権法の下に、市場に出たあとも頒布権が存在することを確認しておきたい」という。

映像ソフトの場合は、中古よりもレンタル市場の存在が大きい。レンタルビデオ店が急増したのは昭和60年前後。当時、著作権者に何の見返りのない無許諾のレンタル業や海賊版を問題視したJVAは、頒布権に基づくレンタルシステムを運用し、レンタルショップに「レンタル用として許諾した商品」を扱ってもらうよう、業界整備に努めてきた。

現在レンタル店へのソフトの出荷価格はセルに比べて高いが、販売時期を早めることでバランスをとっている。このようなレンタルのシステムが完成するまでには5～6年かかったとのことである。

それぞれの立場 それぞれの意見

ところで、仮にメーカー側が裁判で勝訴したら中古ソフト市場はなくなるのだろうか。これについてはエニックスも、社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）も、口を揃えて「否」と言う。販売店側をまとめるテレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）もその点は了解しているようだ。

つまり中古裁判とは言われているが、その実態は〝（消尽しない）頒布権裁判〟なのである。この点は強調してもしすぎることはないだろう。それほどまでに、'98年に社団法人コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA）が展開した「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」の〝撲滅〟という字面は悪すぎた（※2）。

では、裁判の争点が頒布権の有無だとしたら、なぜメーカー側もショップ側も、話がこうも噛み合わないのか。両者の主張は裁判前からまったくと言っていいほど変わっていない。大きく整理するとP73の図のように、片方に「文化・情報・ネットワーク」というエニックス・ACCS側の主張があり、もう片方に「商品・物・パッケージ」という上昇・ARTS側の主張がある。これが中古ソフト問題が著作権問題であり、かつ流通問題だといわれる由縁だ。そのちょうど中間に位置する「無許諾の中古ソフト売買」を巡り、双方が互いの立場から主張しているように見える。これでは話が噛み合うはずもない。

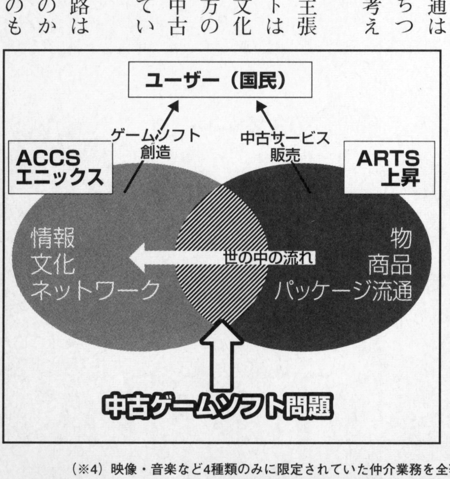
時代は確実にネットワーク社会へ進んでいる。だが、ここ数年のうちにパッケージ流通が消滅するわけではないだろう。むしろネットワーク流通と既存流通は互いに補完関係を保ちつつ、相互に発展すると考えたほうが自然だ。

おそらく両者共に、主張は正しい。ゲームソフトは情報なのか物なのか。文化なのか商品なのか。双方の主張を含むところに「中古ソフト問題」は存在しているからだ。

下手な例えだが、道路は歩行者のものか車のものかと言われたら、どちらのものでもあるのと同じことだろう。ただ、最近は交通量が増えて危険だから交通ルールを作り、お互い守りましょうというだけのこと。中古ソフト裁判では、その差がもどかしいほど埋まらない。

一方、中古ソフトを実際に売買しているユーザーは今回の判決をどのように捉えているのか。

昨年3月にユーザー有志で設立された消費者団体「中古ゲームと共に歩むユーザーの会」（歩む会）代表・三輪張久氏は「中古ゲームの売買は憲法に規定された財産権



（※4）映像・音楽など4種類のみに限定されていた仲介業務を全著作物に対して認めた。このため平成12年、社団法人パーソナルコンピュータソフトウェア協会は、法的規制は不要で仲介業務は民間業者に任せるべきとの声明を発表。ただし著作権の仲介業務自体に反対してはいない。現在、文化庁への認可が当初の登録制から届け出制に変更され、民間業者の営業も可能となっている。



に基づくユーザー固有の権利だ」と主張する。また、中古ソフトの売上から著作権料を徴収するのではなく、新作の価格をその分、高く設定すればいいという考えだ。しかしそれだと、中古を利用しないユーザーにとっては不公平な価格設定となる。その点は三輪氏も了解しており、「それでも新品を買いたいユーザーは新品を買うし、負担に感じれば譲渡売却なり中古品購入なりするだろう。要は選択肢を残すことが重要だ」と述べ、メーカー・販売店側と共に議論の余地はあると言う。

　こうした中で先日、著作権侵害に関する事件が2件起きた。

　一つは今年1月31日に兵庫県で起きた「まんが喫茶」の摘発事件。現在、まんが喫茶ではサービスの一環としてゲームソフトを時間制で貸し出し、店内で遊ばせる例が増えている。これらは著作権法上の上映権の侵害にあたるものがほとんどだ。ACCSによれば、事前に警告文を通知、店舗側から「貸し出しは行わない」と返答があったにもかかわらず、陰で行っていたことが判明したので摘発に踏み切られたという。

　もう一件は5月11日、徳島県で起きたゲームソフトの無断アップロード事件。海外の無料サーバなどを利用して、SFCやGBのソフトを無許諾でアップロードしていた疑いだ。こうした行為は著作権法上の公衆送信権侵害にあたる。ACCSによれば、昨年1月に発見、調査後、警告を発しており、当人から謝罪メールの返信があったにもかかわらず、その後も陰で違法行為を続けていたという。逮捕時までにホームページには約154万回のアクセスがあったとのことだ。

　この2件のように、権利の保護があろうとも違反者は存在する。もし権利の前提がなければ、権利の保護の実行力に欠けるというメーカー側の主張も分からなくはない。もしショップ側が、「こうした例は一部。業界内の問題として対応可能」と主張するなら、全国の販売店を組織化しモラルを向上させる義務があって当然だろう。

　ただしまんが喫茶の例で言えば、摘発後、ゲームの時間貸し出しを見合わせた店が増えたことで、ユーザーから数少ない購入前の「お試しプレイ」の場が失われたことも事実だ。一方、現在、過当競争下のまんが喫茶側にすれば、インターネットやゲームは他店との差別化のうえで切り離せないサービスだという。ならばメーカー側とまんが喫茶側で、権利の許諾を前提としたルール作りを行えば、誰もが幸せになれるのではないか？　こういった点は、中古ソフト問題と似ていなくもない。

　中古ソフト問題が厄介なのは、ネットワークの要素が絡むことだ。3年前はインターネットを楽しむ人はまだ一握りで、ナップスターやグヌーテラの問題（※3）は机上の空論だった。

　静岡大学の赤尾晃一助教授は「テレビゲームは映画の著作物ではない。ゆえに頒布権ではなく譲渡権が適用され、中古ソフト売買は合法。ただしメーカー側は、報酬請求権に基づいてショップ側から著作権使用料を徴収できる。ネットワークの問題は切り離し、まずはパッケージソフトに限定するほうが分かりやすい」という。

　しかしACCS側の「情報化社会の到来を見越したうえでの包括的な論議を」という声もまた正論だろう。おそらくこの問題にベターはあってもベストはないのだ。

　メッセサンオーの元名物バイヤー・稲越一之氏は「資本主義なん



（※5）http://www.elicense.co.jp/



だから誰かがババを引くのは当然」（本誌Vol.28・P76参照）と回答している。上昇の金岡勇均社長は問題解決のために、「双方が死ぬほど話し合うしかない」と言う。しかし裁判以降、話し合いのテーブルは閉ざされたままだ。

ただ、議論の叩き台は提示されている。昨年1月にACCSが提案した中古販売許諾システムの試案、通称「ACCS試案」だ。この試案は昨年11月に成立した「著作権等集中事業管理法」を前提としている（※4）。残念ながらこの試案発表直後に「PS.COM」が設立、流れがネット流通に傾き、現在は棚上げとなっている。この試案はACCSが主体となる管理事業に販売店側から批判も出ていたが、ACCS側は「関係者での共同運営は歓迎」とのことだ。

一方、音楽業界ではこの法律（著作権等集中事業管理法）の施行を見越して、今年4月に初の民間企業による著作権管理団体を起業した。60年以上にわたるJASRACの独占管理に風穴をあけた会社の名は「株式会社イーライセンス」（※5）。同社は著作権管理で利潤を上げる企業で、権利者と使用者の中間の位置に属する。音楽CDからDVDなどのマルチメディア・コンテンツやインターネット上の音楽配信まで、すべてのメディアにおいて演奏権以外の権利を管理・運営している。ゲームソフトもその範疇だ。

同社代表取締役社長・三野明洋氏は「貸しレコードや中古ゲームなど、学生の需要があるサービスは法律だけで規制しても限界がある。権利も重要だが実際の利用度を計る仕組みが重要だ。そのうえでビジネスに即した権利保護の仕組みを考えるほうが現実的」と言う。

また今回の判決についてこう語る。「メーカー側の主張を支持する。日本の著作権法では相応の判決だと思う。ただし米国では著作権の根底にフェア・ユースの概念があり、ファーストセールドクトリンよりも尊重される。ナップスターの場合、プログラム的には合法だが著作権のある音楽ファイルの交換は違法と判断されたように、司法は中古ソフト市場による経済損失の点からメーカー側を尊重する可能性が高い」とのことだ（※6）。

変化し続けるゲーム業界を見据えて……

ゲームをとりまく環境の著しい変化も深刻だ。特に現在急増しているのが、ネットワーク上でのゲームの違法アップロードとCD-Rなどへの違法コピーだ。中古ショップでゲームを買い、CD-Rにコピーしてから、再び中古ショップに売却する。これは複製権の侵害に当たる。しかし現在、こうした行いを確認する術はない。

数年後、光ファイバーの普及によってネット上でゲームプログラムが自由に共有される時代がくれば、ゲームビジネスは大打撃を受けるはず。ナップスターなどに見られるように、音楽業界はすでにその洗礼を受けている。近いうちに映像業界もその波を被るだろう。そのまえに中古ソフト裁判の一方で、メーカーと販売店が著作権の犯罪行為禁止に取り組むことが必要だろう。頒布権論議でお互いを全否定するより、互いに連携をとりながら、同意点と相違点を見極めていくほうがより建設的だ。そして、そこにはユーザーの支持も必要だ。インターネット時代では、ユーザーが支持しなければどのような権利保護も意味がない。

裁判でゲームの法的立場を明確化するのは重要だ。しかし判決を元に、文化として、そして産業としても興隆させる仕組みを作り上げることはもっと重要だろう。

大槻典博（おおつき・のりひろ）'71年生まれ。雑誌編集者を経て、現在フリーライター。「ナップスター」を作ったのも「2ちゃんねる」を作ったのも大学生という現実に、インターネットの影響力の大きさを感じる次第。

（※6）ちなみに米国でのゲームソフトレンタルに関する裁判では、'89年に米国任天堂とブロックバスターによる係争があり、任天堂側が敗訴した。ただし「ニューズウィーク日本版」の川口昌人氏によると、当時は対象ソフトがROMカートリッジで容易なコピーが不可能だったという背景もあったからだという。

新ハードでの開発に大忙しの名越稔洋、ハードの未来を語る!!

名越武芸帖

其の十　ゲーム機の未来

皆さんは定期的に読むゲーム雑誌ってありますか？　俺は仕事なので否が応でも読みますが、最近あることが気になっています。何かというと、パッと雑誌を広げて、そこにある**ゲーム画面が皆同じに見えること、そしてどの画面も暗いこと**です。そうでないのは、強いて言えばスポーツゲームくらいかな？　でも最近はナイターや夕暮れなどの演出が増えていて、やっぱり暗い気がします。

これってなぜだと思います？　思うに、より見栄えがするように、エフェクトを強調した結果なんでしょうね。

CGにおいて、特にリアル系の画面のクオリティーを上げる際に、とかくある一定のエフェクトに頼る傾向があります。それは、ある程度の労力で安定した高い評価が得られやすいからです。なかでもライティング（※1）とパーティクル（※2）に代表される表現は、爆発や室内の照明などに〃らしさ〃を加えるうえで、最もオーソドックスな手法として昔から好んで使われています。そしてそれらの効果を活かすには、やはり夜や密室のほうが絵的に映える。てなわけで、そういう暗いシーンが自然と増えていくんだと思います。つまり今の雑誌の画面写真を見る限りでは、そう思われて作られているタイトルが花盛り！　ってことですね。

うーん。確かに美しいライティングやカッコイイ爆発は見ごたえあります。でも一度見たらもういいやって感じになりません？　少なくとも俺はなる。なのでそろそろ別の表現も見たい。

じゃあ自分でやれって？　その通り。頑張って探してますよ、毎日。ただ新しい表現を見つけたとしても、結局は使い方なんだよなぁ。とてつもなく良い爆発表現ができたからといって、良いゲームが作れるわけではありません。むしろ思い入れの強いシーンに対して作り手が情熱を込めて作ったエフェクトのほうが、結果として魅力的なモノを作れると思います。技術はおろそかにできませんが、目先だけを追うのもね。

では、Xboxとかゲームキューブには、革新的な映像表現という意味で、将来のゲームの絵柄（グラフィック、画面の効果、演出など）を彷彿させるなにかしらの機能は付いてるんでしょうか？　ザッと見た限りでは、飛び抜けたものはなさそうです。確かにハードでサポートされているエフェクト類や、それに組み合わせることで高まる付加機能、そしてそれらを支える性能自体は向上しています。ですがそれらは、今までのソフトでも何とか表現できたレベルの延長線上とも言えます。つまり**ハード自体から決定的な絵柄の変化は期待しづらい**ってことですね。もちろん、新機能、高性能は大歓迎です。否定はしません。

さて、新ハードでの「絵柄」の変化についてお話してきましたが、ハードの進化には、他にも重要な要素がたくさんあります。では**これからのハードの進化はどうなるのか？**　それを考えてみましょう。

ちょっと気が早いですが、Xboxやゲームキューブより先、それ以降のハードの簡単なシミュレートをしてみます。大体10年ぐらい先のビジョンで考えてみましょうか。

まず、絵的な進化の予想です。グラフィックチップに飛躍的な変化がない以上、ポリゴンで絵柄を作ることは変わらないでしょうね。そしてポリゴン数の増加も当然求められるでしょう。今度はどれぐらいの数が出せるんだろう？　ウン兆とか？　そこまでいくとポリゴン数の上限を気にせずに作れますから、モデリングなんかでもナーブス（※3）やソリッドモデラー（※4）で作ったあと、そのままポリゴンにコンバートすれば、リダクション（ポリゴン数を間引く作業）せずに完成できます。それどころ

（※1）光源処理機能。昔は太陽光源しか設定できなかったが、最近は同時に処理できる光源の数が増えた。種類もスポットライトや拡散光など、様々なライトがサポートされるようになっている。

（※2）主に爆発等の表現に用いられるアルゴリズム。オブジェクトを拡散させるエネルギー表現に向いている。応用次第では、煙の表現や髪の毛がなびくような表現にも効果的。

か、モーションキャプチャーならぬ、人間丸ごとスキャンして、本人と見間違わんばかりのデータを使ったゲームもできそうです。

数の増加でいえば、ＣＰＵの速度、テクスチャーのメモリサイズ、グラフィックチップの描画などの性能も上がる一方でしょうね。

あとは前から言っているネットワークサービスです。ソフトを買わないでも自宅に高速配信、ハードディスクへダウンロード。ついでにリアルタイム性の高い配信機能を利用して、ソフトやメーカーの宣伝告知も専門チャンネルから行えるでしょうね。しかもそのチャンネルを通して、スポンサーから提供費までもらえたりして。

ここまで書いてて思ったんですが、実写さながらの映像、様々な配信サービス、それらを宣伝メディアとして利用できる環境って何かに似ていると思いません？　ていうか、いわゆる〝衛星放送〟そのものの構造だと思いませんか？



ゲーム機ってそれと同じなんでしょうか。違うのはインタラクティビティだけ？　でも、テレビにはテレゴングやＣＳ放送の視聴者参加番組もあるわけで……。テレビがゲーム的になってきたのかな？　あれ？　ワケ解んなくなってきた。どこかでオカしくなっちゃたのかな？

いえいえオカしくありません。これが今回のシミュレートの結論です。

現在、ゲームハードは、間違いなく衛星放送端末を付けた家庭用テレビと同じ方向に向かっています。もっと正確に言うと、テレビの〝付属機器〟に集約化されていく運命にあると考えられます。たとえば、以前はテレビも決まったチャンネルしか見れませんでした。しかし大衆の欲求が多チャンネル化を求め、チャンネル数が増えていき、現在ではさらに細分化した個人のニーズに対応するためにＢＳ放送が誕生し、ＰＡＹ／ＶＩＥＷなどのサービスによって、その欲求に応えているわけです。

これをゲームに置き換えてみましょう。ゲームはもともとテレビの付属品的なポジションからスタートしました。そういう意味では、テレビのチャンネル数を増やす〝後付けチューナー的な役目〟を担っていると言えます。最初は一つのハードで一つのゲームしかできませんでしたが、技術の進歩と共にハード＆ソフトという概念が生まれて、数が増えていきました。そして、ジャンルやニーズが多様化することで、そのニーズにミートしたハード＆ソフトを供給する産業が成り立っていきました。しかし、やりたいゲームが現在持っているハードにあるとは限らないので、そんな時はハードごと買い足す必要があります。テレビにしてもＢＳでサービスを受ける場合、チューナーによって番組が違いますから、見たい番組がそのチューナーで受信できなければ買い足さなくてはなりません。

つまり、テレビのチャンネル数の増加と、ゲームソフトの増加の過程は似ているのです。

このテの話題が出る時に、「テレビは、ソニーや三菱など、どのメーカーのモノを買っても番組を全部見れるし、それひとつで充分な機械だ。だからゲームと並べることはナンセンス」と言う人もいます。しかしそれは古いデフォルト、つまり初期設定の問題であって、論点が違います。「テレビ＝特定のチャンネルを映すモノ」という考えは、洗濯機は洗濯するだけのモノ的な〝家電は特定の機能のみを満たす〟という、それこそナンセンスな古い固定観念です。

俺が言いたいのは、**テレビとはもはや「モニター」（映像を映すだけのモノ）であって、それ以外の機能は、他の外部装置によって使用目的が変わる代物になった**ということです。その認識をしたうえで、ゲームハードはネットワークを通じて、ＢＳチューナー化された役目に近いサービスの形を担いながら、その時々に必要な機能を外付けのハードに備えていくべきだ、と思うわけです。

でもその理屈からいくと、ハード戦争はチューナー戦争へと形を変えながら続いていくんだろうなぁ、結局。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。現在、ゲームキューブにて新作タイトルを開発中。

（※3）ナーブスカーブと呼ばれる理論に基づいたモデリング方式。簡単に言うと曲面のモデリングが比較的楽にできる。ただ、できたものをポリゴン化した際に、自動的にポリゴン数が多くなる。

（※4）現在使われているほとんどのツールがサーフェスモデラー（モデルの表面だけに「面」を生成するツール）なのに対し、中身も詰まった状態で粘土細工のようにモデルを扱えるのがコレ。

はやのんが心血を注いで紡ぎ出す ゲーれき2001！



ゲームボーイアドバンス買いましたか？ 買ってない。ゲームっちゅうもんは大きい画面で大きい音量でやるものだから。（東京都　GEN太）

なんだかんだで連載4回目。時の経つのは早いものです。



ゲームボーイアドバンス買いましたか?

最初は全く興味がなかったのですが、最近急に欲しくなってきました。なぜ欲しいのかというと別に外でやりたいからではなくて、ただ単にTV見ながらゲームができるから。（鳥取県　shy4）

イベントのカプコンコンパニオン、いつもイイですねぇ……。（担当編集）



ゲームボーイアドバンス買いましたか?

夫婦でミルキーブルーを2個買った。つなぎのGBカラーを買わないで、ずっと白黒で我慢していた甲斐があった。（福岡県　城戸裕）

はやのん先生へのファンレターは編集部まで！



はやのん：自称”若林系”主婦ゲーマー。「ファミ通PS2」「子供の科学」にもマンガ連載中。この原稿を入れたらE3に行ってきます。初ひとり旅。幕張より遠くに行ったことないんだけどだいじょうぶかなあ。（http://www.super-zau.net/hayanon/）

第2特集

ゲームボーイアドバンス その光と陰



3月21日……発売と同時に売りきれ店が続出したGBA。5月中旬現在、まだ品薄状態は続いている。実際に手に取った人は、なにを感じているのだろうか？　本体と同時に発売されたタイトルの数は26本、この数は驚異的である。しかし、その大半がシリーズものの続編であったり焼き直しであったりすることも考慮しなければならないだろう。任天堂は、そしてソフトを供給している各メーカーはGBAでなにを表現しようとしているのか。シリーズ作品とオリジナルタイトルにおいて〝共通する狙い〟とは、1カートリッジでの通信対戦が見据える戦略とは。本体同時ソフト8本をレビューし、GBAの片鱗を浮かび上がらせてみたい。

ゲームボーイアドバンスでゲームの原点を知る

ソフト1本で4人が楽しめる！1カートリッジ対戦の目指すソフト戦略とは？

GBAってコントローラ??

GBAを購入して、実際にプレイしたソフトは5本。だけど、買ったソフトは2本のみ。じゃあ、この誤差の3本はなんなのか？ヒント、借りてはいない……答えは簡単、対戦ですよ、対戦。あー『F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE』(以下『F-ZERO』) やりてぇ!!

と、長い前フリが必要なくらい楽しくて、実用的な通信ケーブルを使用したGBAの対戦。ただし、注目すべき点は、楽しいだけでなく機能的でもあるところでしょう。『F-ZERO』1本あれば4人までが遊べてしまうわけです。大人買いのできる成人ゲーマーならばいざしらず、いたいけなボクたちにはソフトを買いあさるのはつらいのですよ。

お友達ひとりを説得するごとに遊べるソフトが増えていく。相手の好みに応じてジャンルを選んでいけば勝率アップ確実、それはもう交渉人の腕の見せ所でしょう。買わせて、遊ぶ、FC以来の伝統行事復活でございます。

ただし、〝買わせて遊ぶ〟という行為はなかなかな曲者で、他人に買わせるからといって自分がまったく買わないのかというとそんなことはありません。自分もどうしても欲しいソフトがあると買うわけです。ということは、面白いソフトは売れるしマニアックなソフトは1カートリッジ対戦を体験版として「マニア層」以外にもアピールできる……かもしれない。

そう考えると、GBAの1カートリッジ対戦というのはとんでもない野望を隠し持っているんではないんでしょうか。4人に売れるかもしれないソフトが1人で済まされてしまうのではなく、〝4台につき1本売れる〟と考えれば、各ジャンルのソフトが満遍なく売れて、しかも対戦が体験版になるおまけつきになるわけです。

大作タイトルを作るよりも、GBAの内蔵メモリを考慮したアイデア勝負の1カートリッジ対戦ソフトを作っていく。『F-ZERO』や『チューチューロケット！』を見ての通り、ゲームの面白さの本質とはハードスペックによる、美麗なグラフィックではありません。アイデアとバランス、本体の発売と同時に任天堂とセガが1カートリッジ対戦向きのタイトルを出してきたことに隠されたメッセージを感じるのは深読みのしすぎでしょうか。

ゲームよ原点を忘れるな！

GBAはゲームを知っているメーカーのハードであることが一番の魅力かもしれません。



繋ぐことで広がりをみせるGBAの世界。通信ケーブルは対戦だけでなく、"住み分け"の象徴にもなるのか？

櫛引直樹（くしびき・なおき）：'72年生まれのセガマニア。GBAの『チューチューロケット！』はマジンガーZとゲッターロボの握手ではあるのだが……。やっぱりさびしい。今回、原稿作成にアドバイスをくれた八木澤さんには感謝感謝です。

ナポレオン

前本進一　プレイ時間：25時間

農耕民族のための リアルタイムシミュレーション



日本人が馴染めないリアルタイムシミュレーションを GBAと同時に発売した任天堂の野心

日本人が受け入れる海外産のジャンルとは

リアルタイムシミュレーション（以下RTS）は海外ゲームシーンでは一大トレンドです。『Starcraft』『Age of Empire』『Command and Conquer』といった名作群を擁するにも関わらず、日本ではまだまだ普及していないジャンルです。特にコンシューマー機オンリーのユーザーにはジャンルそのものが全く認知されていない状態ですが、それには幾つかの理由があります。一つはRTSにおける「小を犠牲にして大を生かす」という点です。RTSではその性質上「味方のユニットを見殺しにする」「死ぬのを前提とした斥候隊を出す」といった戦術が必要になりますが、これは日本人が受けてきた戦後の平等教育とは根本的に相容れません。漫画でもゲームでも「小を犠牲にして大を生かすか、全滅するか」という問いを突きつけられたヒーローが選ぶのは必ず「大も小も全てを救う」選択肢です。そこに、何のドラマもなく虫けらのように死ぬ味方や、冷酷に味方を犠牲にすることが必要なRTSのプレイは受け入れがたいものとして写ります。その証拠に『ファーストクイーン』の昔から、プレイヤーは特に意識することなく「一人も殺さないようにクリア」を目指します（ジャンルは違いますが『タクティクスオウガ』などでこのクリアを目指した人も大変多いでしょう）。

もう一つは近代RTSにおける「プレイ結果が引き継がれない」点でしょう。近代RTSでは「資源を確保、ユニットを生産する」という手順でゲームが進みます。面の終了時には一大国家ともいえる無数の拠点と生産施設、多大な資源を擁することになるのですが、そのほとんどでは、確保した資源や生産施設を次の面に引き継ぐことはできません。新しい面が始まるたびに「貧乏で兵も少ない状態から必死で這い上がる」プロセスを繰り返さなければならないのです。ここに日本人は抵抗を感じるのですが、それはなぜでしょうか？

「日本人が農耕民族である」ことがその答えです。農耕とは拡大再生産であり、前年の成果を引き継いで次の年には更に大きな成果を目指すプロセスです。その考え方は面をクリアすると全てがリセットされる近代RTSのルールとは大きく異なっています。また、近代RTSの多くはユニットに「経験値」という概念がなく、その面での使い捨て……という点も、農耕民族的思考では抵抗を感じるところでしょう。

RTSと同様に海外産のジャンルであるRPGが爆発的に日本で受け入れられたのは、RPGが拡大再生産のゲームであり、生還の



一見とっつきにくいRTSだが、細かいチュートリアルが間口を広げている。

ナポレオン　ジャンル：リアルタイムウォーゲーム／メーカー：任天堂／
機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年3月21日

ゲームだからといえるでしょう。RPGでコマンドを入力する作業は、日本人にとっては畑を耕すのと同様である…といえるのではないでしょうか。

RTSを任天堂流にアレンジ

このように、RTSというジャンルには逆風が吹いているのですが、任天堂は新ハード『GBA』の立ち上げにおいて、このジャンルを浸透させるべくリリースしたのが本作『ナポレオン』です。本作は認知度の低いジャンルの携帯ゲーム機用ということで、様々な工夫が施されています。基本的に1マップは10～20分前後の短時間で終了します。

ユニットの強さ、入手できる資金が絶妙のバランスで、極端なパワーゲームになりづらいようになっており、海外製RTSに良く見られる生産力に任せての極端なラッシュ（※1）は、難しくなっています。そのため、勝つも負けるも納得がいきますし、ついつい遊んでしまう中毒性に満ちています。

マップもよく練りこまれており「生産拠点は予めマップ上にセットされた砦のみ」というシェイプされたルールのおかげで攻略法が想像しやすくなっています（逆にいえばRTSの華である奇手の介在する余地が少ないともいえるのですが）。それに加えて、本作独特のシステムである「指揮官」により日本人プレイヤー向けの調整が施されています。「指揮官」は単体でそれなりの戦闘力を持ち、倒されても何度でも復活が可能なため、「指揮官」の能力に頼ったアドリブも可能です。これはゲーム全体の難度を低くしていると同時に、ゲーム全体に「指揮官と雑魚兵士でチームを組んで戦う」という大きなセオリーを作り出しています。そのため、プレイヤーは迷うことなく、比較的短時間でルールを学ぶことができるのです。



リアルタイムで進行する戦闘画面。携帯ハードの画面では味方の確認も難しい。

指揮官の人となりについて解説する「外伝」ステージによってキャラクターへの感情移入が容易になる（※2）のは『ファイナルファンタジー』以降のキャラクター性重視のユーザーへの配慮といえるでしょう。

また、ボス戦は、「最初はどうしていいか分らないが、徐々に解法が見えてくる」という絶妙のバランスで、「敵の後ろに回りこむ」「部隊の誘導が重要」「砦をおとりにする」などバラエティに満ちており、本作に花を添えているといえるでしょう。

このように細かな配慮の行き届いた『ナポレオン』ですが、ゲームとハードの性質上、暗い画面に小さなキャラクター（※3）が散る（折角の「指揮官」も外見では見分けがつきづらい）ため、照明によっては大変プレイしづらくなります。密集している味方に指示を出しにくいのは面によっては大きなマイナスとなります。

ストーリーモードが短かいため、全面クリア後のモチベーションに欠ける（全37面だが、せめて今の倍くらいの面数は欲しい）のも惜しい点です。

通信に関しても新ユニットが入手できるというぐらいの大きなメリットが欲しかったところです。しかし新ハードで認知の薄いジャンルに挑んだにも関わらず、面白く中毒性の高いゲームに仕上がっているのは流石任天堂というべきでしょう。

個人的にはこのRTS路線を続けて欲しいと願いつつ、再びGBAの前にもどることにします。

PROFILE

箭本進一（やもと・しんいち）

スピードとインパクトとデジタル暴力を愛するゲームライター。著書に「超クソゲー」「同2」「クソゲー天国」。本文でも書いたが、この任天堂の野心的な試みは大きく評価したいところ。

関連作品

ファーストクィーン（SLG）

メーカー：カルチャーブレーン／機種：SFC／価格：9,800円／発売日：'94年3月11日

100人を超えるキャラクターが小さな画面の中でリアルタイムに戦闘を展開する。その戦闘シーンは見た目から「ゴチャキャラシステム」とも呼ばれていた。

（※2）キャラクターへの感情移入が容易になるばかりではなく、「外伝」ステージは登場ユニット数が少ないだけに良く練られたマップ攻勢となっている。筆者としてはキャラクター的にはランヌとオージュロー、マップ的にはスーシェとダヴーを推す。（※3）サイズが小さいにも関わらず、ユニットの芸は大変に細かい。GBAではこうした熟練のドット芸の復権を見たいと思うのは筆者だけではないだろう。しかし、指揮官はどれも同じようなみためなので、とっさにカーソルの色で見分けるしかないのは大きなマイナス。

（※1）生産力に任せての極端なラッシュ：ゲーム序盤で安いユニットを大量生産して次々敵地に送り込む戦法。敵の生産体制が整っていない状態に大量のユニットを送り込むので、場合によっては一気に勝負がついてしまうこともある。有名なものとしては『Star-craft』の「ザーグリングラッシュ」などが挙げられる。

モンスターガーディアンズ　　松田剛　プレイ時間：20時間

『ポケモン』とは袂を分かつ骨太の世界観を持つ本格派RPG

**システムの作り込みと携帯ゲームとしての手軽さ
この相反するコンセプトは、一つの作品に同居できたのか**

ユーザーを選ぶシステムと設定

『モンスターガーディアンズ』(以下『モンガー』)は収集、育成、対戦、さらには合成の要素も含めた携帯RPGの黄金パターンを取り入れたタイトルだ。これらの要素を聞いたとき『ポケモン』的ゲームを容易に想像できるはずで、事実『モンガー』の楽しみ方は『ポケモン』のそれだろう。

しかし『モンガー』は『ポケモン』と明らかに趣きを隔てた面がある。まず世界観である。ストーリーは、ある王国の王子(王女)が父親を殺され、奪われた王国を取り戻すべく、仇討ちの旅に出る〝復讐〟物語。ここでの復讐の意味するところは、「懲らしめる」程度でなく「殺す」ことにある。プレイヤーがどこまでストーリーに没頭するかは別にして、目的が殺しに行くことである点、これを支えるリアル重視の魔獣のデザインや重々しいBGMなどの背景は、およそ低年齢層がにこやかにプレイする設定ではない。主人公には「ゲットだぜ!」と叫びながらモンスターと戯れている暇はないのである。

そして戦闘システムも従来のRPGのコマンド入力とは少々違ったものになっている。戦闘は4対4のリアルタイムパーティーバトルで、戦闘が始まれば魔獣たちは各々の思考で敵を倒しに行く。プレイヤーは戦況を見据えつつ、局面に応じて適切な指示(攻撃目標の指定や敵の捕獲など)を与える。この指示を与える際に主人公のレベルに応じたプレイヤーポイント(以下PP)を消費するのだが、PPは魔獣の能力補強にも必要なので、指示分と能力分への配分が戦闘システムにおいてポイントになるのだ。なにせ収集に使う捕獲コマンドにしても捕獲能力が低ければ失敗を繰り返すだけだし、知識や従順度が低ければ指示の理解さえできない始末。オツムの弱い魔獣はウロウロするばかりだ。PPを能力補強にまわしてはじめて戦略が成り立つのだが、能力補強にばかり偏れば指示回数は減るというジレンマ。戦闘時のすべてのコマンド入力に制限が設けられた斬新な戦闘システムは、『モンガー』のウリのひとつだろう。



戦闘中に命令することで、モンスターを操ることができる。しかし、戦術として効果的に使用できる場面は少ない。

もうひとつのウリである育成・合成システムはさらに悩ましい。まず魔獣の成長自体が謎。単にレベルの高い捕獲したばかりの魔獣同士を合成しても能力は大したことがなく、戦闘によるレベルアップが能力上昇の鍵を握っているようだ。それを踏まえたうえなら合成はかなり奥が深い。プレイヤー最大のテーマである〝強い魔獣をつくる〟ことは、対戦を目標にすればクリア後も頭を悩ませながら十分に楽しめる要素だろう。ただしマニュアルが不親切ならチュー

モンスターガーディアンズ
ジャンル：モンスター育成RPG／メーカー：コナミ／機種：GBA／価格：5,800円／
発売日：2001年3月21日

トリアルもないので、試行錯誤を繰り返して自力で解決するしかなく、ライトユーザーには不向きかも。

これらの設定はプレイヤー層を問わなかったポケモンブームに便乗しつつも、かつ本格派RPGを求めるプレイヤーをターゲットにしたものと見受けられる。

携帯ゲームゆえのバランス取り

しかし本格派RPGを謳ったタイトルだとすれば、それはそれでいくつかの不満が浮かび上がってくるのも事実。ステージクリアを重ねることでシナリオは進むのだが、ストーリーに関連したステージが少なすぎる。せっかく復讐という骨太な世界観を用意したのだから、もっとストーリー展開を楽しめるようにすべきだったのではないか。



マップに点在するステージをクリアすることで、ストーリーが進行していく。

戦闘システムのPP配分にしても、本来は配分バランスが勝敗を左右しそうなものだが、実際には能力優先の配分を行い、余ったPPで指示する程度になってしまう。これはプレイしていればすぐに気づくことで、魔獣の強さが戦略を凌駕するからだ。早い話がパーティーさえ強ければプレイヤーは何もしなくて勝利できてしまい、「笛吹けど踊らず。吹かずとも踊る」といった感じか。もちろんクリア後の対戦で能力全開同士の戦いになれば戦略の重要性は増してくるが、1人プレイ時の楽しみを奪っているような気がしてならない。

さらに全編にわたってリスクがなく、緊張感を欠いているように思える。セーブせずに全滅しても魔獣が失われることはないし、格上の敵に攻撃を当てれば経験値が上がるシステムだから、倒された魔獣もその戦闘中でのレベルアップは有効。玉砕前提で挑むことが育成を加速度的に進めるのである。「強くなってから死んでこい!」という育成はいかがなものか。



プレイヤーが、モンスターを“強く”することを楽しむのならば。クリア後も問題なく遊べる。

これらはすべて携帯ゲームの特性である「いつでもどこでも」というコンセプトと、通信対戦を楽しみ方の中核に据えざるをえない環境が招いた結果ともいえる。

対戦を前提としたゲーム性がある以上、ストーリーに手間取っているわけにいかない。そのためストレス源と無駄を排除してサクサク進める仕様にする必要があり、それはまさに「いつでもどこでも」というコンセプトに一致する。しかしこの〝携帯ゲーム性〟を選択したとき、提示された骨太な世界観と、戦略性に富んでいたであろうシステムが途端に薄っぺらなものに感じられてしまうではないか。つまり1人プレイ時に本格派RPGとして楽しむには、〝携帯ゲーム性〟が足枷になる危険があるのだ。

対戦は面白い。これは紛れもない事実で、本作のような育成RPGにとって、なくてはならない機能と言ってもいいだろう。しかし対戦よりもはるかに時間をかける1人プレイを楽しめなくては意味がない。『モンガー』の本格派設定は、ここに挑戦した結論であるはずなのだが……。

PROFILE
松田剛(まつだ・つよし)
'74年生まれ。駆け出しライター。携帯ゲームの魅力を再確認。しかし移動手段のほとんどが自転車だけに、その利用価値をまわりから疑問視される。今回も自室でのんびりプレイしました。

関連作品
ポケットモンスター(RPG)
メーカー:任天堂/機種:GB/価格:3,900円/発売日:'96年2月27日
収集・育成・合成・対戦。GBソフトだけでなく、その後のRPGに多大な影響を与えた歴史的作品。ゲームは“バランス”と“システム”の調和だと改めて教えてくれる。

ゲームボーイアドバンス買いましたか? 買ってない。ボーイじゃないんで。(埼玉県　耳だれ.com)

GBAソフト批評スペシャル3

くるくるくるりん　RD　プレイ時間：7時間

歴史に残る大作ではない しかし、存在意義は思いのほか大きい

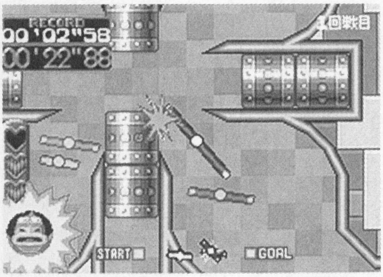


ルールは明快、操作も単純。だけどなんとも面白い やっぱり、ゲームはアイディア勝負!!

『電撃イライラ棒』とは似ているようで違う

ゲーム歴が5年10年と積み重なってくると、つい斜に構えて「ゲームなんてつまんねーよ」と言いたくなるものだが、自分はそんな時『マーブルマッドネス』というゲームをやって毒気を抜くことにしている。玉を転がすだけの単純なゲームなのだが、プレイしてみると独特な操作感覚とコースデザインが妙に面白いのだ。

この『くるくるくるりん』も、似たような臭いを感じるゲームである。ルールは単純で、くるくると回っている棒（に見えるが実はヘリコプター）を、壁にぶつけずにゴールへと運ぶだけ。だが、ルールが単純だからプレイも単純かというと、そうでもない。



いらいら感をさらに高める、絶妙なコース設定。システムが簡単なぶん、細かい作り込みが面白みの大部分を占める。

巷では『電撃イライラ棒』みたいだと評されているが、実際のプレイ感覚は大きく異なる。操作に慎重さを求められるという点では同じだが、『電撃イライラ棒』のように時間制限から来る焦りがゲームの肝となっているわけではない。本作ではいくら時間をかけてもかまわないのである。本作がプレイヤーに要求しているのは、「幅に対する感覚」だ。例えば、車を車庫に入れる時や、部屋に大きなタンスを入れる時のような感覚とでも言おうか。右から入れるか左から入れるか？　いったん脇に寄せるか？　そんな試行錯誤をしつつ、棒の回転のタイミングに合わせてコースを抜けなければならない。考えなしに突っ込んでも駄目で、かといって考えすぎてもタイミングを逃してしまう。『電撃イライラ棒』よりも一歩進んだゲームデザインだと言えるだろう。

極めてくると試行錯誤の段階を飛び越して、ほとんどレースゲームになってしまうのも面白い。通信対戦ではお互いに干渉せず、純粋にゴールまでの時間を競うだけなのだが、相手の姿が見えているというだけで焦りが倍化し、思わずミスしてしまうから不思議だ。

別に本作が歴史的大傑作だというつもりはないが、ともすれば単なるSFCの携帯版になってしまいそうなGBAの現状に、一石を投じているように思える。このようなアイディア勝負のシンプルな作品が、GBAの先発ソフトとして発売されたという事実を大きく評価しておきたい。

PROFILE

RD（あーるでぃー）

実は『TAMA』もそんなに嫌いじゃないフリーライターっぽい人。このゲームも達人級になると、とんでもない動きでタイムを縮めるらしい……恐ろしいものだ。

ravewar@milk.freemail.ne.jp

関連作品

マーブルマッドネス（ACG）

メーカー：アタリゲームズ／機種：AC／発売年：'84年

今は亡きアタリゲームズの作品。トラックボールを使い、マーブル（玉）を転がしてゴールに導く。クォータービューで構成されたマップが秀逸で、単なる玉転がしなのに思わず熱中してしまう。

くるくるくるりん　ジャンル：ACG／メーカー：任天堂／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年3月21日

GBAソフト批評スペシャル4

バトルネットワーク　ロックマンエグゼ　　加藤羅刹　　プレイ時間：33時間



携帯ゲームの制約と特性をうまく利用した新しいロックマンの形

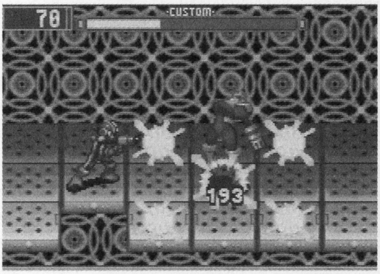
練りに練った戦略をアクションで活かす。そのバランスが絶妙な優良ソフト

次を期待させるレベルの高さ

新ハードと同時に発売されたソフトというのはイマイチ出来が悪い……という固定観念があったのだが、この『ロックマンエグゼ』をプレイしてちょっと思い直した次第である。

第一印象で「ロックマンも『ポケモン』フォーマットに落とし込まれたか？」と思ったりしたが、さすがカプコンの低年齢層向け看板タイトル。プレイすればするほど面白さが分かってくる良質のアクションRPGに仕上がっていた。

プレイヤーは、主人公の小学生と、そのパートナーであるロックマンを操作する。現実世界では小学生、電脳世界ではロックマンとなってプレイするわけだ。たとえば現実世界で「水道が出ない」といったイベントが起こった場合、電脳世界でロックマンがコンピュータのバグを退治するという具合。この2つの世界を行き来する構成が実に絶妙で、ストーリーを多面的に見せることに成功している。



より多くのチップを集めることで、戦略性が高まっていく。そんなカードゲーム的な側面もある。

また本作品の肝と言えるのが、電脳世界でのバトルシステム。わずか3×6マスの固定フィールドで行なわれているとは思えない、ゲーム的な広がりを持ったシステムなのである。バトルは半リアルタイムで行なわれ、カスタムゲージが溜まると「チップ」を使用することができる。チップは攻撃用から体力回復用まで各種用意されており、使用することでバトルを有利に進められる。ただしチップは30枚までしかバトルに持ち込めないため、いろいろ戦略を練らなければならない。つまり、単なるアクション性オンリーではない、戦略性を伴ったバトルを体験することができるのだ。GBAというハードの性能・制約を考慮した、完成度の高いシステムデザインであると評価したい。

チップを集める楽しさ、さりげなくゲームの進め方を教えてくれるナビゲーション、勝負することでチップを奪い合える白熱の対戦プレイなど、ゲームの隅々まで配慮の行き届いた作りは実に見事。小学生たちだけに遊ばせておくのはもったいない、非常に優良なソフトと言えるだろう。

発売と同時に本作品のようなレベルの高いソフトが供給されたGBA。今後のソフトラインナップも大いに期待していいはずだ。

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）
'69年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。GBAは画面が暗いこと以外は最高。『F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE』であと2年は遊べそうだし。

関連作品

激突カードファイターズ SNK vs. CAPCOM (ETC)
メーカー：SNK／機種：NGP／価格：3,800円／発売日：'99年10月21日

対戦によるカード争奪戦など、NGPならではの要素は数多い。カードゲームとしてのバランスも良く、キラータイトルとしての素質は充分。だが、本体がNGPでは……。

バトルネットワーク ロックマンエグゼ
ジャンル：データアクションRPG／メーカー：カプコン／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年3月21日

悪魔城ドラキュラ　Circle of the moon　　南敏久　プレイ時間：23時間



『ドラキュラ』の新作に興奮し その難度に苦悩する

難度をあげているのは画面の見づらさ
こればかりは、知恵でも勇気でも努力でも克服できない

GBAにドラキュラ降臨

こども向けのディフォルメを一切排したリアル派のグラフィック、サウンドを含め古今東西の怪奇映画を意識した演出。ファミコンディスクシステム直撃世代の筆者にとって『悪魔城ドラキュラ』は特に思い入れの深いゲームである。『スーパーマリオアドバンス』『F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE』『ナポレオン』といったラインナップに今一つ食指が伸びることのなかったGBAだが『ドラキュラ』シリーズの新作が出ると聞いたときには「マジすか？」と矢部浩之調に年甲斐もなく興奮してしまった。

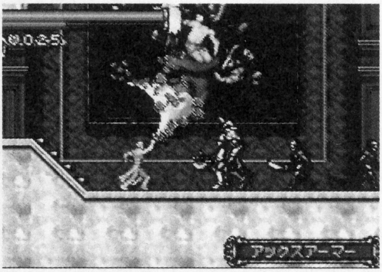
過去のシリーズを踏襲 しかし、画面は液晶だ

今回の『悪魔城ドラキュラ Circle of the moon』（以下『Cotm』）はそんなかつての作品とは少し趣が異なる。主人公は敵を倒すことによってレベルUPし、『メトロイド』（ディスクシステム初期の名作アクション）のようにアイテムを手に入れることでアクションの幅も行動範囲も広がる。元祖『ドラキュラ』よりは数年前に発売されたPS版『月下の夜想曲』の影響が濃く出ているようだ（更に元を辿れば『ドラキュラII 呪いの封印』も）。

しかし今作『Cotm』、その難易度はかなり高い。元々簡単にクリアさせてくれる類のシリーズではなかったが、今回はそれに輪を掛ける勢いでプレイヤーを絶望の淵に追い込む（これはちょっと言いすぎ）。

レベルUP制を採用しているため、新しい場所に出ると急に敵の強さが上がったり、攻撃がかなりイヤらしかったり（特に連携攻撃が凶悪）と、そういったものは知恵と勇気と努力とで何とかするとしても、最も難易度を上げているのが画面の見づらさ。背景もキャラクターも暗めの色で描かれている上、定位置からちょっとでも本体の角度が変わると光の反射で画面が全く見えなくなったりもする。その中で敵の激しい攻撃をかわすのは至難の技だ。

結局見づらさと肩コリでゲームそのものをじっくりと楽しむことができなかった。何だかイスの硬い映画館から出てきたときのような気分である。



ゲームを楽しむのは、操作感覚を憶えて、さらに画面を常に見やすくする必要がある。

PROFILE

南敏久（みなみ・としひさ）

'73年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。コナミさんには『迷宮寺院ダババ』とMSX版『グラディウス2』のGBAへの移植を熱烈大希望。あと我が家も遂にデジタル化。アドレスは「エロ星」にて。

関連作品

悪魔城ドラキュラ　月下の夜想曲（ACT）
メーカー：コナミ／機種：PS／価格：5,800円／
発売日：'97年3月20日

RPG的要素が追加されたPS初ドラキュラ。ゲーム本体の出来もイイが同梱のCDも必聴！　過去のシリーズの殆どのBGMを収録。今聞いてもファミコンの音はいいね。

悪魔城ドラキュラ Circle of the moon
ジャンル：ACG／メーカー：コナミ／機種：GBA／価格：5,800円／
発売日：2001年3月21日

GBAソフト批評スペシャル6

プレイノベル　サイレントヒル

小野塚謙太　プレイ時間：8時間



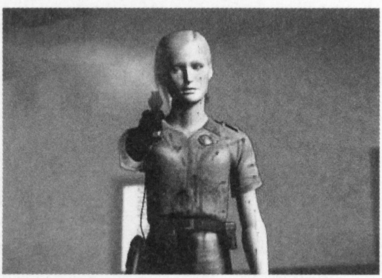
見透かされやすい制作者の企み 今度の「霧」には深みがない

PSユーザーを慄然とさせた『サイレントヒル』のプレイノベル版。あの衝撃を活字で再現しようという試みは成功したのか？

繰りかえし遊べるシステムが仇に

'99年PSで発売された『サイレントヒル』は奇妙なゲームだった。AVGなのに、ストーリーラインが曖昧模糊としたままよくわからない。突如霧に包まれ、無人と化した街をさまよう主人公。これは幻覚なのか、悪夢なのか、それとも誰かの妄想の中なのか。あらゆる可能性は、ただ提示されるのみ。主人公をとりまく状況を把握できないというのは受け手にとってかなり苦痛で、もしこれが映画やドラマならすぐ飽きられてしまっても不思議はない。だがそこを、緊張のあまり吐き気すら催すような恐怖演出と数々の謎解き、アクションで魅せ、ラストまでひっぱっていく。そして結局、事件の真相は明かさぬまま、画面が暗転し、ピアソラばりの重いタンゴとともにスタッフロールが流れだす。確かなのは、主人公の身になにか取り返しのつかない災厄がふりかかったということのみ。痛ましい喪失感だけが後に残る。だがプレイヤーはここで、人間の不幸とは元来、こうした不条理で暴力的なものなのではないかというヌエのような物思いに囚われ、慄然とするのだ。ゲームならではのシナリオ術と、それがハマったときの衝撃。傑作だった。

本作は『サイレントヒル』のプレイノベル版。前作のサブキャラを主人公に選べたり、モバイルアダプタでミニ・シナリオをダウンロードできたりといったフィーチャーはあるが、基本的には前作がやってのけたことの、活字での再現が試みられている。パズルピースのように散乱した物語の構成要素が、頭の中で明確な形をとれぬまま浮遊する感覚はまさに『サイレントヒル』。だが、1プレイの短さやいつでもシナリオを遡って選択肢を選びなおせるシステムが仇となった。二、三度遊ぶうちにプレイヤーはすぐ、遊び手を混乱させようという制作者の企みに気づく。このシナリオは矛盾だらけで、完成させようのないものであることがわかってしまうのだ。純粋にアドベンチャーとして見ても、ゲームブックが流行した際に濫造された作品レベル。コナミがわざわざ「提唱」したニュージャンルにしては、手応えがなかった。



いかにGBAの画面が美しいとはいえ、陰鬱な色使いのCGは相性悪し。

PROFILE

小野塚謙太（おのづか・けんた）

ゲームライター。『BUZZ』(rockin'on)にてゲームコラム連載中。『ポケットモンスター・クリスタル』とモバイルアダプタで、全国の小・中学生との対戦に明け暮れる日々。勝てない……

関連作品

サイレントヒル（AVG）

メーカー：コナミ／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'99年3月4日

はぐれた愛娘を見つけだすため、無人の街をさまよう小説家が見たものは。遊んだ者を無傷では帰さない恐るべきホラーアドベンチャー。『KONAMI The BEST』シリーズで発売中。

プレイノベル サイレントヒル

ジャンル：プレイノベル／メーカー：コナミ／
機種：GBA／価格:5,800円／発売日：2001年3月21日

F－ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE　RD　プレイ時間：16時間



GBAでの原点回帰　新世代のプレイヤーにはどう伝わるのか？

この移植は“敢えて”なのかそれとも“仕方なく”なのか　このシンプルさに潜む新たな刺激にその真意を見る

『F-ZERO』との再会

おお、我が懐かしき青春の日々よ！　身体を左右に傾けながら、ひたすらタイムアタックしていた記憶がよみがえってくる。あれから10年、再び『F-ZERO』の季節か巡ってきたっ！　……と、購入前はかなりテンション高めだったのだが、実際に『F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE』（以下、『F-ZERO GBA』）をプレイしてみたら、盛り上がった気持ちのぶつけどころがなくて困ってしまった。改良点は多々あるものの、見た目は初代『F-ZERO』からほとんど変化がなく、何のインパクトも感じなかったからである。



ときには障害物さえも利用してタイムを縮めていく。この幅広い可能性が、強い研究心を生み出す。

ここ10年のハードの進歩に伴いレースゲームは飛躍的な進化を遂げ、『F-ZERO』もN64で『F-ZERO X』へと生まれ変わった。時速2000キロを越えることさえある『F-ZERO X』の世界に慣れた者にとって、『F-ZERO GBA』は刺激の薄い退屈な世界に見えてしまう。だが、これはあくまで初プレイ時の印象である。初めはただ変化を望んでプレイしていたのだが、しばらく続けるうちに『F-ZERO GBA』はこれでよいのだと思えるようになってきた。

レースゲームはグラフィック面では大幅に進化したが、進化の過程で失っていったものもあった。リアルさを目指すあまり、敵車と競争している感覚や気持ちのいいデジタル操作が切り捨てられていったのだ。例えば敵車の動きに面白味がない『グランツーリスモ』や、微妙な3Dスティックさばきが要求される『F-ZERO X』になじめなかったという声も一部にある。「レース」ならば大げさなほど敵車とデッドヒートを繰り広げたいし、「ゲーム」ならばダイレクトで気持ちのいい操作がしたい。『F-ZERO GBA』はその両方の希望にかなった、いわば原点回帰とも言える作品なのだ。

もしこのゲームが「GB世代がはじめてプレイするレースゲーム」となるなら、非常に意義深い。彼らがこれから100分の1秒を削る泥沼のタイムアタックにハマっていくのかと思うと、なんだか愉快である。シンプルで熱い『F-ZERO』の魂は、今も不滅だ。

PROFILE
RD（あーるでぃー）
任天堂公式タイムアタックの記録を見て、彼らと自分との距離があまりに離れていることに絶望しつつあるフリーライター。それでも『F－ZERO』は愉快なんだから不思議。
ravewar@milk.freemail.ne.jp

関連作品

F－ZERO X（RCG）
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：5,800円／発売日：'98年7月14日
活躍の場をN64に移した『F－ZERO』。アナログスティックを使用した微妙な操作はN64ならではだ。ハードの特性を活かそうとする任天堂の姿勢が伺える。

F－ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE
ジャンル：近未来SFレースゲーム／メーカー：任天堂／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年3月21日

GBAソフト批評スペシャル8

スーパーマリオアドバンス　加藤羅刹　プレイ時間：30時間



新ハードの『マリオ』に求めるものはこのレベルではないはずだ

本体と同時発売のソフトが多いGBA。しかし、『マリオ』の存在は他のソフトとは違う。果たしてGBAの実力を示せたのか？

任天堂らしからぬ詰めの甘さ

ゲームボーイアドバンス（GBA）が発売された。任天堂の新ハードには「マリオ」シリーズが付き物であり、GBAでは『スーパーマリオアドバンス』が本体同時発売となった。

新ハードで初のマリオシリーズは、そのハードの性能を世に知らしめる役割を担っている。「このハードでは、こんなことが出来ますよ」と、マリオがデモンストレーションしてくれるわけである。

『スーパーマリオアドバンス』をプレイすることで、GBAの性能（特徴）を掴むことができる。本作品には、『スーパーマリオUSA』と『マリオブラザーズ』の2タイトル（どちらも移植作）が用意されている。前者では、SFCを上回るGBAの表現能力を知ることができ、後者では1本のソフトで4人対戦できる1カートリッジプレイを体験することができるのだ。

ゲームの内容に関しては、どちらのタイトルも丁寧に移植されており、安心して遊べるレベルだと断言できる。

ただ、欠点がない訳ではない。たとえば『スーパーマリオUSA』では、難度が高く気軽には遊べない点。操作性は悪くないのだが、とにかく難度が高いため先に進むことができず、フラストレーションが溜まってしまった。携帯ゲームのソフトということを考慮して、難度設定などがあれば良かったのではないか。『マリオブラザーズ』に関しては、画面サイズの制約のためか上下・左右にスクロールしてしまう点が遊びづらい。そうした微妙なチューニングの甘さは任天堂らしからぬマイナス要素であり、もう少し遊ぶユーザーの身になってもらいたかったと言える。

また、決して買ってソンのないソフトではあるが、結局は移植タイトルが2つ入っているだけであり、新ハードのマリオシリーズ第一作としては物足りなく、新鮮味に欠ける面もあった。たとえばN64の『スーパーマリオ64』がそうであったように、新ハードならではの新しい感動と興奮を体験させて欲しかったところである。

次に発売されるGBAの「マリオ」シリーズが、まったく新しい遊びを提供してくれることに期待したい。



GBAで見たかった『マリオ』は移植作ではない、新しい可能性を感じさせる『マリオ』だ。

P R O F I L E

加藤羅刹（かとう・らせつ）

'69年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。深作欣二監督が『クロックタワー3』の演出をするとは……。『バトル・ロワイアル』のゲーム化は無理なのか？

関連作品

スーパーマリオ64（ACG）

メーカー：任天堂／機種：N64／価格：9,800円／発売日：'96年6月23日

やればやるほど奥の深さが見えてくるところはさすが。ハードのスペックを見せ付け、新しい"ゲーム"も感じさせる。本体同時発売ソフトはこうでなくては。

スーパーマリオアドバンス　ジャンル：ACG／メーカー：任天堂／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年3月21日

特集総論としての座談会。特集制作に携わった、加藤氏・RD氏 櫛引氏と編集担当の本音トーク!!

登場人物
加藤 …加藤羅刹。担当ページはP91・P95
RD……RD。担当ページは、P90・P94
櫛引 …櫛引直樹。担当ページはP85

―GBA特集の総論改め、座談会ということで、よろしくお願いします。
加藤・RD・櫛引：お願いします。
―まずは、ソフトをやった感触をうかがいたいのですが？
加藤：僕はやっぱり『ロックマンエグゼ』がいいと思いますよ。あとは『F-ZERO』ですかね。
―RDさんもやっぱり『F-ZERO』なんですか。
RD：『F-ZERO』しかやってないんですけどね（笑）。
櫛引：面白いですか。
RD：任天堂の公式タイムアタックを見てからちょっと燃えましたね。というか、当時『F-ZERO』に燃えていた頃の熱が蘇ってきた（笑）。
櫛引：でもそれは、ノスタルジーというか、後ろ向きですよね。
RD：まぁ、そうなんですけど。今のこどもたちにしてみればいいんじゃないかなと。やっぱり彼らはリアルタイムの熱を知らないわけじゃないですか、1分58秒を目指したあの熱を。
櫛引：新しい世代にとっては最初の一歩。古い世代には以前の熱を思い出すソフトと考えればいいんですかね。
加藤：やっぱりいいですよ『F-ZERO』は。ハード買って良かったなということはあります。
―『F-ZERO』と同じラインの『スーパーマリオアドバンス』はどうですか。
加藤：『マリオ』はちょっと。でも懐かしいというのは同じですよ（笑）。
RD：『マリオ』はどのハードでも出てますからね。GBでもSFCでもN64でも。
加藤：まぁ、買って損はないんですけど、やっぱり『マリオ』には新しい物を見せて欲しかったですね。
櫛引：対戦やってても、画面が見づらいのは痛いですよ。
RD：画面比調整して欲しかったですね。スクロールしないように。
加藤：それはありますよね。
―ハード的な問題はどうですか？
RD：持ちづらいというのはありますね。明らかにこどもに合わせてあるんですよ。
加藤・櫛引：なるほど。
RD：LRボタン、べったり持てなくて。こう（指が少し浮いた形で）はみでちゃうんですよ。特に『F-ZERO』やってるときは戸惑いましたよ。
加藤：良くも悪くもこども向けですよね。
RD：やっぱり大人がけちつけるのは、こっちが間違ってるのかもしれないですよね。「おまえらに向けて作ってんじゃねぇよ！」って言われたらそれまでです。
加藤：印象的だったのは、発売前のGBAのCMに登場しているのが、みんな小学生。やっぱり、そういう市場を狙っているんだなぁ。だから、『マリオ』が50万本も売れちゃうんだなぁって。悪くいえばこどもだましかな。「GBAにあったソフトを出せ」といいたいですね。
―今発売されているソフトで一番GBAっぽいものはなんでしょう。
RD：『くるくるくるりん』ですかね。
加藤：『くるくるくるりん』は、物足りないちゃ物足りない。あと僕は、『ロックマンエグゼ』を押したいな。他は『ドラキュラ』ちょっとやりたかったです。
櫛引：『ドラキュラ』はちょっとやりましたけど……やっぱり携帯でやるのはどうかと。そこにいっちゃうんですよね。
加藤：そうですね。でも『F-ZERO』は不思議といいですね。アクションはだめでレースはいいのか？
RD：『F-ZERO』はですね、結構画面を工夫してるんですよ。たとえばダートゾーンあるじゃないですか、SFCよりもずっと色がくっきりしてて、ちゃんとコースとの区別がつくようになってるんですよ。ほんとはレースゲームなんかやれるハードじゃないんですよ、目が辛くて。でもかなり工夫してあります。
加藤：なるほど。勉強になります。
RD：細かいことなんですけどね。
加藤：でも重要ですよ。
―『くるくるくるりん』はどうですか。
加藤：『キャメルトライ』（SFC）っぽい（笑）。
RD：そこがいいんじゃないですか（笑）
加藤：良くも悪くもアクションパズルっ

※座談会中のGBAソフトタイトルは略称になっているものもあります。ご了承ください。

てやつですかね。

RD：パズルかな。アクションのような、レースのような、パズルのような……。

加藤：不思議とハマりますよね。

RD：そうなんですよ。こういうのはなかなか作れないと思うんですよ。

加藤：でも、どうせ制作がエイティングなら『バトルガレッガ』（AC・SS）出せよって（笑）。

RD：なんていうこと言うんですか（笑）。僕は『バトライダー』（AC）のほうが。

――シューティングをやるとすれば、やっぱりハードの大きさが気になりますが。

RD：大人用のGBA出してほしいですね。あるいは、アダプタとか。GBでもあったじゃないですか、ジョイスティックとか。

加藤：はいはいありました、ありました。Xboxはもう少し小さくして、GBAはもう少し大きくしろ！　と「ゲーム批評」からの提言（笑）。

櫛引：Xboxはでかいですねぇ。

RD：いいじゃないですか、〝俺はアメリカ!!〟というのを主張してくれないと（笑）。星のマークつけるとかね。

加藤：そういう意味ではGBAは日本的なハードですね。

RD：まさしく日本的ですよ。

加藤：職人芸です。京都の職人さんたちが精魂こめてつくりました、って感じ。「プロジェクトX」だ（笑）。でも、任天堂がGBAで失敗したことがあると……ないと思うけど、あるとするならば、発売と同時に「麻雀」がなかったということじゃないのかなぁ。だから、ほんとにこども向けなんだなぁと思いましたよ。

RD：わざと出さなかったんですかね。

加藤：普通だったら絶対に「将棋」・「麻雀」を考えますよ。

RD：4人で「麻雀」できますもんね。

櫛引：1カートリッジでできそうですよ。

――1カートリッジで遊べるってのはどうなんですかね。

加藤：ないよりはいい。

RD：自分以外の3人に対して、体験版になるようにすれば。4人のお友達に4本買わせるのは無理がありますからね。

加藤：ほんとに小学生向けの仕様だなと思いますよ。

RD：逆に、GBAってわれわれを無視してるんじゃないんですかね。

加藤：うん、ちょっと寂しい（笑）。

RD：たとえば、さっきからシューティング出して欲しいっていってるんですけど、出さないよね。出さなくていいんだよね、別に。だって、われわれはPSとかにいっちゃいますからね。

加藤：そうなんですか!?

RD：本音はこの『F-ZERO』だってテレビのモニターでやりたいと思ってるんですよ。

加藤・櫛引：なるほど。

RD：ゲームキューブで『F-ZERO X』（N64）の『2』がでないかなぁと思ってるわけでしょ。本音はね。

加藤：携帯ゲームですからね、GBAは。

RD：そっちは初めから切り捨てていると思いますよ、GBAって。いくら『F-ZERO』が工夫してあってもやっぱりモニターでやりたいし。

――そうですね、GBA独自のものがないといけないんですが、それが『マリオ』の役目のはずなのに……

加藤：まぁ、移植作ですからね。

RD：案外、任天堂も様子見じゃないんですか。

櫛引：強気な様子見ですね。

加藤：天下の任天堂ですからね。下位互換ってのもありますよ。GBAだけど『ポケモン』やっててね、と。

RD：電車乗っててもGBソフト差してGBAで遊んでる人いますよ。

加藤：カッコ悪（笑）、はみ出てるよアンタ、って（笑）。

RD：いまはまだハードがありますという状態ですからね。今のところ、GBAは20代以上の人たちはSFCの夢を追っているような感じがして。

加藤：思うんですけど、GBAはN64をすっとばしてSFCの正当な任天堂ハードかなと。

――N64はどうでした？

加藤：僕的にはN64はハズしてましたね。SFCの後継機はN64じゃなくて実はGBAだったというところはあるんじゃないんですかね。

櫛引：そしてゲームキューブにいく、と。

加藤：そうですね。N64は無かったことにして。DDとともに（笑）。

RD：僕はどちらかというと忘れていた2Dのアクションとかシューティングの真髄を見せてくれるのかなと。

櫛引：それはすごくあると思いますよ。

加藤：でもこの画面じゃ、ちょっと。

櫛引：ドット絵にはびっくりしますよ。

加藤：〝ドット絵の復権〟というのはありますね。

RD：ゲームが3Dになって、つまらなくなったって感じてる人間がGBAに期待しているのかと。でも、ほんというと携帯機で2Dの激しいゲームなんて……。

櫛引：できねえよ（笑）。

RD：矛盾してるというか、われわれの願望とハードの狙いがずれてて。それを望んでいた人はがっかりするかも。僕ははやく『ガンスターヒーローズ』（MD・GG）みたいなの出して欲しい。

加藤：出るのかなぁ。でもそういえばタイトーが『エレベータアクションリターンズ』と『ナイトストライカー』を出すらしいですよ。

RD：なに考えてるんでしょうね（笑）。買っちゃうよ！

一同：（笑）

※この座談会のディレクターズカット版を近日中に弊誌ホームページ上に掲載する予定です。なおホームページアドレスは、http：//www.microgroup.co.jp/game/index.htmlとなっております。



クリエイターの原体験 第21回

お互いのアイデアをうまく融合させながら作っていきました

株式会社ナムコ 小林毅・荒井佳彦

魅力的なキャラ、アクション性、物語の見事な融合……。近年のACGの中でも高い評価を得ている『風のクロノア』。その世界を作り出したクリエイターに話を聞く。

『クロノア』が作られるまで

―小林さんは、プランナーとして入社されたんですか？

小林：そうです。今もプランナー兼ディレクターです。ぶっちゃけた話、「ゲームのプランナーになれるんだったらラッキー！」と思ってナムコの入社試験を受けました。すんません（笑）。

荒井：マジ？（笑）

―ゲーム会社の他に希望されていたお仕事などありましたか？

小林：アイデア商品の開発会社とか、そういうのばっかり受けてました（笑）。そういうのにスゴク興味があったんですよ。昔から何か工夫するのが好きだったんです。例えばボードゲームやトランプ、ゲームなら『ストリートファイターⅡ』とか『フォーメーションサッカー』なんかで〝なになに縛り〟とかルールを作って仲間うちで遊ぶなんてことをやっていました。

―荒井さんは、当初からゲームのグラフィック関係のお仕事を希望されてらしたんですか？

荒井：そこら辺は微妙です（笑）。映画が好きなんで、映像関連の仕事に就きたいなぁと思って就職先をあちこち探していたんです。当時、ナムコは『未来忍者』（※1）という映画を作っていたんですが、それで映画とゲームを絡めた仕事ができるかなと思って入社しました。あとで「映画の商売はどうなってるんですかね？」と社内の人に聞いたら、「最近はやらなくなっちゃったね」と言われて「えーっ!?」って（笑）。

―入社されてからは？

荒井：最初に『ワギャンパラダイス』（SFC）の仕事をやらせてもらったんですが、僕の提案で稚拙ながら、若干のお話を入れさせてもらいました。それ以来、キャラクターと世界観、お話とゲームをうまく融合させることを考えています。

―映像のお仕事という面で、ゲームのグラフィックのお仕事に映画と違う印象ってありましたか？

荒井：いや。その頃は映画的なゲームなんてのも全然考えられなか

（※1）ナムコ企画・制作によるオリジナル劇場映画作品「未来忍者　慶雲機忍外伝」（'88年）のこと。「鉄甲機ミカヅキ」などを手がける雨宮慶太氏の初監督作品でもある。

ったし、あまり真面目にゲームを遊んでなかったんで（笑）。実際にどんなことができるか模索してたんですよ。で、たまたま吉沢（秀雄・『風のクロノア』（以下『クロノア』）のプロデューサー）も映画好きだったんで、『ワギャンパラダイス』のエンディングに、曲を2つ入れて映画っぽくしようとか（笑）。そんなつまんないことで楽しんでました。

――『クロノア』における作業分担はどうなっていたんでしょう？

荒井：私と吉沢が世界観、キャラクター、物語を考えて、小林にゲームデザインをやってもらいました。それから両者で対話を繰り返しながら、お互いのアイデアをうまく融合させていきました。


「ワッフー！」。クロノア語などのゲームオリジナルの言葉がとてもユニークだった（写真は1作目）。

小林：『1』（PSの1作目）の時は最初に吉沢と「エンディングをどうしようか」というところから始めましたね。

荒井：吉沢の嗜好だと思うんですが、始めからストーリーの結末をどんでん返しにしてプレイヤーを「えっ!?」と驚かせるつもりでした。それを前提に、ストーリーをゲームに絡ませるにはどうしたらいいかを考えていったんです。

――キャラクターありきで始めたんですね。

荒井：そうですね。まず2D操作で3Dゲームを作ることを前提としつつ、社内でキャラクターを募集しました。

小林：その時点ですでにゲームはあったんですけどね。実は別の版権もののキャラで動いてたんです。でもそれが取りやめになった。

荒井：版権ものじゃなくなった段階で、じゃあ（版権キャラに縛られず）ゲームありきで開発できるんなら、ストーリーとキャラクターがゲームに融合したものをやっていこうと。

――キャラクター案がクロノアに固まった経緯は？

荒井：最初は、ちょっと毛色の変わったロボットものにしようと思っていたんです。でもそれだと、どうしても受け入れてくれるユーザーの幅が狭まってしまう。

小林：全体の雰囲気も暗かったですから。もう少し市場受けするほうがいいかと。そこで企画をキャラクターものに変えて、荒井にクロノアを描いてもらったんです。

――獣人っぽいデザインですが、何か思い入れなどあるんですか？

荒井：完全なシュミです（笑）。まずは好きなものを描いて、様子を窺おうと。初めはもっと装飾をジャラジャラ加えようと思っていたんですが、ゲームのキャラクターならシンプルにデザインするほうがいいかなと。

――『1』と『2』でクロノアのデザインが少し変わりましたね。

小林：クロノアの等身を上げたんです。3D空間で、もっと活き活きと動かしたかったもので。

荒井：前作ではクロノアの配色がかなりゴチャゴチャしてましたけど、それだとイメージカラーが掴みづらいので服の色は青系でまとめました。

――システムとキャラクターはゲームデザインの方法論上、不可分といっていいんですか？

荒井：キャラだけ立ってりゃいいんだったら、版権ものを使えばいいんです。でもそれがゲームと両立するかどうかというと難しい。ゲームなりのデフォルメが必要になりますし。ゲームオリジナルのキャラだったら、デフォルメの部分から先を考えられるので、その点は強みがあると思っています。

――いわゆる「キャラゲー」はお嫌いですか？

荒井：いや、好きですよ。ガンダムものだったらそれなりに（笑）。要はプレイヤーさんの〝愛〟だと思うんです。版権ものの場合、その〝愛〟がプレイするまえからあって、あとはいかに〝詰めるか〟だと思うんです。ゲームオリジナルのキャラだと、その〝愛〟を作るところから始めなくちゃならな

ゲームボーイアドバンス買いましたか？
No。いちいち電池換えて、ちまちま画面で背中丸めてplayちゅーのは性にあわないので。
（青森県　ぼきょうはる。）

い。結局、プレイヤーの意識をどこに置くかなんですよね。

―『クロノア』の場合、プレイヤーの意識はどこに？

小林：基本的に、クロノア＝プレイヤーであるということを前提にしつつ、それを露骨に言わない形にしました。

―言ってみれば、クロノアは、ゲーム画面に映し出されたプレイヤー自身であると。

小林：そうですね。

―ストーリーもそれを暗示しているようですね。

荒井：『1』ではその部分とからめてオチにしました。

小林：『2』はそれを前提として考えました。クロノアは、ゲーム世界での自分の身体としてプレイヤーが扱うキャラですから、プレイヤーの意図通りに動かせるようにすることはデザイン上、必須でしたね。

―アクションボタン（※2）もその一環というわけですね。

小林：その意図は大きいですね。あれはプレイヤーがクロノアになりきるためのものです。

―『クロノア』の世界には、ある種ホノボノとした雰囲気がありますね。デザインされる上で配慮されたことは？

小林：クロノアには、誰もが思うファンタジーな感じがあると思うんです。その世界独自のものを（作り出すことを）目標にしていました。例えばこの世界の雲は、（地平線に向かって）斜めに落ちていく形になっているとか。

荒井：ありそうでないような独自のものをデザインしようと、かなりこだわりましたね。

それぞれの原体験

―お二人の原体験に関してお聞きしたいんですが、子供の頃は何がお好きでしたか？

小林：先ほどもお話しさせていただきましたが、「遊びのルール」を考えるのが好きでした。あと複数の人とやる遊びですね。学生時代だとテニス部の部活を終えてから家のPCで光栄（現：コーエー）の『三国志』を8人でやったりとか。ゲームセンターのカーレースゲームで競争したり。

―勝負ものが好きなんですか？

小林：勝負と言うより、みんなで遊ぶ「場の空気」が好きだったんでしょうね。あと、パソコンにも興味がありました。親父の持っていたMZシリーズで『ベーマガ』の投稿プログラムを打ちこんでみたり。そのあと、しばらく家庭用ゲームからは遠ざかっていたんですが、大学に入った頃にSFCの画面を見て、「家庭用のゲームって綺麗になっているんだなあ」と思いました。家庭用はFC以来、手元にありませんでしたからね。

―その辺の体験は、現在のお仕事と関連していますか？

小林：ACGがスゴイ好きだった、というわけでもなかったので、だからこそ、クロノアにパズル的な要素（※3）を多く盛り込めたのかも知れません。

―いかにもアイデアマンらしい工夫ですよね。

小林：その世界の中で遊んで楽しめるようなものを作りたかったんです。

―荒井さんの子供の頃は？



今回はお二人にインタビューということで話が弾み……気付くと予定時間を大幅にオーバーしてしまった。

荒井：僕は根っからマニアックでしたから（笑）。マンガもアニメも好きでしたね。

―ゲームについては？

荒井：子供の頃はお金がなかったんで、デパートの屋上で30円の『トランキライザーガン』をプレイするくらい。大学生になってから初めてFCを買いました。最初にプレイしたのが『DQⅢ』。それでエンディングのスタッフロール中に世界中の町を見て回るという演出があって。「オレが今まで冒険してきたところが！」って思ったら、不覚にもホロリときてし

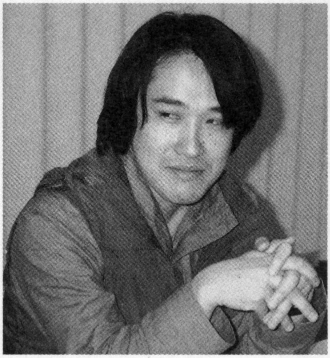
（※2）プレイ中にL1かL2ボタンを押すと、クロノアが帽子を振るなどの様々な動きをする。ゲーム進行に関係はなく、あくまで“動作”を楽しむためのもの。

（※3）先へ進むために、敵を利用したり、画面上の仕掛けを動かすなど、ちょっと頭をひねらねばならない場面が多いという意味。

まったんですよ。「ゲームでこんなに感動させられるかオレは！くらぁ」って（笑）。それまではゲームに物語があるなんて、これっぽっちも思ってなかったですからね。



小林　毅（こばやし・つよし）
'70年大阪府生まれ。'94年ナムコ入社。'97年に初の企画作品『風のクロノア』を発表。以後同シリーズの企画・ディレクションを務める。



荒井佳彦（あらい・よしひこ）
'69年山形県生まれ。'93年ナムコ入社。『ワギャンパラダイス』『リベログランデ』などの開発に参加後、『風のクロノア』シリーズのグラフィックを担当し、現在に至る。

今後の作品

——ＷＳ版の『風のクロノアムーンライトミュージアム』はシリーズ中では異色ですね。３Ｄでもないですし。

小林：世界設定としても外伝的ですね。でも私たちの中に確固たる『クロノア』の世界観がありますから、どんなハードで作っても〝風のクロノア〟はできますよ。

——では『クロノア』の続編を他のハードで作るご予定は？

小林：チャンスがあれば、どんどんやっていきたいと思います。

——『クロノア』をテーマパークのアトラクションにするとかどうですか？

小林：テーマパーク、面白いねぇ。

荒井：ネタを考えるのが好きな人間だから、テーマパークを考えろと言われればスゴイ喜んでやると思いますよ（笑）。

小林：スゴク面白いですねぇ。機会があれば、ぜひぜひ。



WS版の『風のクロノア』は、パズル性満載。携帯機ならではのアレンジが秀逸だった。

——『クロノア』に限らなくても、パーティーゲームを作ってみたいとかは？

小林：あ〜っ、スゴイやりたいですねぇ。「リアルタイムのSLGを作るのはオレだ！」と思って入社したくらいですもん。『エイジ オブ エンパイア』なんて、あれはオレが作りたかったゲームですよ（笑）。やっぱり人とコミュニケーションを取ることが好きなんです。『DQ』やるにしても一人で黙々とやるんじゃなくて、「オレここまで進んだ」とかみんなでやるのが好きでしたから。

——今、ナムコの会長兼社長が日活の再建にご尽力されていますよね。荒井さんのご関心は？

荒井：ワタクシ的には心の底より喜んでいます。社内で「日活に行かせてくれ！」と言ったら、鼻で笑われてしまいましたけど。でもポリゴンでゲームキャラに芝居をさせていると、映画のノウハウをうまくゲームの技術にフィードバックできたらいいな、と思いますから。

——それ以外になにか、夢とかお持ちですか？

荒井：マンガ家への夢はいまだ続行中ですよ。期せずして自分の描いたキャラが「コロコロコミック」でマンガになっている（※４）のを見て「スゲー」と喜びましたもん。子供の頃の自分に自慢したかったですね。

——お忙しいところありがとうございました。

矢本広（やもと・ひろ）：メルヘンを描くアニメ作品にお目にかからぬ昨今では、ゲームがその代わりを務めているかのようにも思えます。今回の取材を通じてそんな感想を持ちました。

（※4）同誌で連載中のクロノアの冒険を描いたマンガ「疾風天国 風のクロノア」（かとうひろし：作）のこと。

出展社も来場者も激減！　TGSの今後は？

複眼視点 特別編

Produced by 武田丸男

世界最大規模を誇る「東京ゲームショウ」も、ここに来てなぜか頭打ち。
これからのTGSに今後のゲーム市場を占う!?

元CSG関係者に聞く！ TGSの現状と未来

'95年に第1回が開催されて以来、世界最大規模のゲームイベントの名を誇示してきた東京ゲームショウ（以下TGS）が、最近ちょっとおかしい?!

　過去の同ショウで、大規模な出展ブースを構えていたメーカーが突然出展を見合わせることが続くかと思えば、来場者数も激減している。

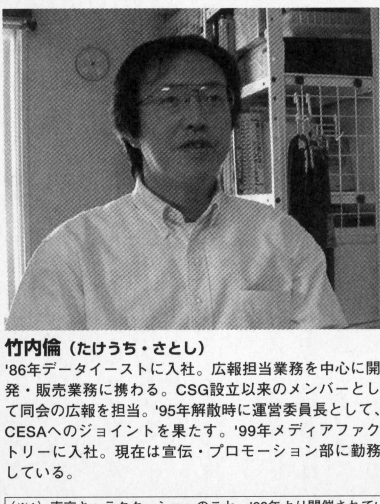
　新ハードが登場するたびに話題を振りまく〝テレビゲーム市場〟も、ジワジワと折りからの不況の影響を受け続け、市場規模が縮小気味という報道やレポートが続くなど、随所に大きな地殻変動が見受けられる。

　そのような折り、かつて「CSG」（Consumer Software Group）という団体で広報を担当、'95年に同団体が解散し発展的にCESAへ吸収された際、最後のCSG運営委員長を務めていた竹内倫氏（株式会社メディアファクトリー／宣伝・プロモーション部）に、今回のTGSの印象や今後の市場展望などについて話を聞いた。

本来の意義と主旨から外れている感のあるTGS

——今回のTGSをご覧になって全体的な印象を。

竹内：過去にならって言えば、ハデに出展しているメーカーは、ますますハデになってきていますね。表現は悪いですが、メーカー間格差はさらに広がってきていると思います。また出展スペースのレイアウトですが、ますますメチャクチャになってきていますね。イベント会場では出展社中心のレイアウトにするよりも、来場者にとって「見やすい」「歩きやすい」「分かりやすい」レイアウトにするのは不可欠ですからね。特に幕張メッセのように広い会場においては……。コスプレに対する門戸を開放したり、物販コーナーにますます力を入れてきているような感じですし。



竹内倫（たけうち・さとし）
'86年データイーストに入社。広報担当業務を中心に開発・販売業務に携わる。CSG設立以来のメンバーとして同会の広報を担当。'95年解散時に運営委員長として、CESAへのジョイントを果たす。'99年メディアファクトリーに入社。現在は宣伝・プロモーション部に勤務している。

　TGSと同様のイベント——たとえば「キャラショー」（※1）などとの性格付けというか差別化が、どんどんなくなってきているように思います。一般来場者の方には、それはそれでウレシイ傾向・現象なのでしょうが、〝ゲームショウ〟という意味合いからは離れてしまっている感が強いですね。

——批判的なご意見ばかりのように思えますが？

竹内：良い傾向にある——といいますか、そのように見えたものとしてはホール7（※2）がありますね。今回、任天堂さんが始めてTGSにご出展されたのですが、

（※1）東京キャラクターショーのこと。'98年より開催されている、アニメ・コミックなどのキャラクターにスポットを当てた展示即売会。
（※2）GBAのソフトを展示するコーナーと、小学生以下の子供と保護者のみが入れるキッズコーナーがあった。

「キッズコーナー」と重なって、その効果のようなものが明るい雰囲気といいますか、親しみやすい雰囲気となって漂っていましたね。あとは良いポイントを探せと言われても……残念ながら会場全体の印象からは見つけるのが難しいですね。

――任天堂が初出展していたことについては？

竹内：固い話をすれば、春に「スペースワールド」（※3）をホール7で〝臨時に開催した〟といったところでしょうか？　完全に独自の世界＝「GBA用スペースワールド」でしたね、あのコーナーだけは。でも『ポケット・ミュージック』と、それを紹介してくださ



っていたコンパニオンさんのおヘソを拝見させていただいた時には、TGSに出展されている意味を理解させていただきました。あの部分だけはTGSでしたね（笑）。

――その他の出展メーカーの印象はいかがでしたか？

竹内：インパクトでいえば、やはりナムコさんでしょう、これは！　私は、ホール1からナムコさんが出展されているホール4まで順番に回っていったのですが、正直思わず息を呑みましたね！　あのブース作りの荘厳さには参りました（※4）。他業界のイベントのブース設計と比較しても、充分勝負になる立派なものだと思いました。『エースコンバット4』に対する自信のようなものからきているのでしょうか？

　同様に「うまいなぁ～」と感じさせていただいたのはSCEさんですね。間口の広いブースが分かりやすく、かつ動きやすくレイアウトされていて、多くの来場者に好印象を持たれたと思いますよ。ただ違った意味でSCEさんには驚きがありましたが……。



ナムコブース。壁一面のモニターで流れていたデモはもちろん『エースコンバット4』。PS2期待の新作だ。

――といいますと？

竹内：過去のTGSにおけるSCEさんのブース構成でいけば、今回の超目玉作品は『GT3』だろうと思っておりました。そして、SCEさんは『GT3』をどのように見せるのかな？　という期待感のようなものを持っていたのですが……。

　実際覗いてみると『FFX』があったり、コナミさんのソフトがあったりで「？？？」でしたね。他メーカーのソフトも扱うとは「おお～、さすがプラットフォームホルダー！」と痛感させていただきました――というのは冗談としましても、マスコミはあまり取り上げていませんが、ライセンシー全体を巻き込んで展開しようとするSCEさんの今後のビジネスに対する〝本気度〟の高さと強さを感じました。

――その他には？

竹内：会場に来た多くの方の期待度No.1は〝Xbox〟だったと思うんです。しかし、やられましたね（笑）。私は「絶対に触るぞっ！」と強い意志を持っていたものですから、ブースに並んでいる人たちを見た時に何も考えず、「あっ、試遊の列がある」とハヤトチリして真っ先に並んでしまったのですが……アンケート（※5）を書かされてしまった（笑）。あれには自分自身笑わざるを得なかったですね。本当は「チクショウ！」なのですが……。

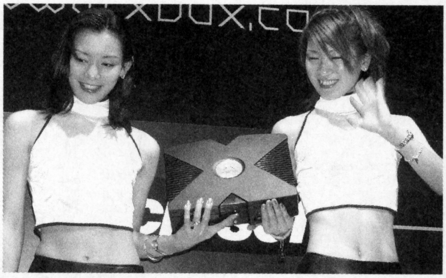
　来場者の方々のほとんどは、初出展のマイクロソフトさんがXboxのゲームを見せるはずと思っていたであろうに、行ってみたらコンパニオンのお姉さんを見せら

（※3）'91年よりほぼ1年に1回行われている、任天堂ハードの新製品などを展示するイベント。（※4）塔上の壁一面にモニターが設置され、そのてっぺんで時々コンパニオンが踊っていた。（※5）「どのゲームジャンルが好きか」などをアンケートに書き込むと、Xboxがデザインされた箱と携帯ストラップ・ピンバッチ2種類・ステッカー・バンダナを貰えた。そのために列ができていた？

れてしまった（※6）というのは、本来の"ゲームショウ"の意義とか主旨から考えれば噴飯ものでしょう。それでも「代わりにお姉さんでもOK！」という寛大（？）さを持ってしまっているというか……。ゲーム誌を中心としたメディアも「今回は残念だったけれど～」などと、マイクロソフトがゲームを出展しないことを"良し"としてしまうフトコロの広さ（？）をつくづく感じてしまいましたね。
「"イベントの主役"はなんだったけかなぁ～」というのを今一度再認識しないと、来場者数の減少傾向を天気のせい（※7）ばかりにはさせられないと思います。

手弁当でゲーム業界を盛り上げたCSG

——以前に開催されていたCSGについてお聞きしたいのですが。CSGとはどのようなものだったのですか？
竹内：一言で言えば、各メーカーの営業担当者の方々を中心に、「'88年＝ファミコン時代後期」から「'95年＝本格的CD-ROM時代の幕開け」まで活動していた"任意団体"です。ナムコさん、ハドソンさんなどを中心にスタートしたのですが、活動開始当初＝テレビゲーム市場揺籃期は、年間10タイトル以上開発・発売するメーカーもあれば、年に1タイトル出すか出さないかというメーカーもありました。そこで、それら多くのメーカーが一緒になって「テレビゲーム市場を盛り上げていこう！」という主旨のもと、定期的なイベントの開催を目指してスタートしたのです。


これが噂のXboxのお姉さん。このデカさを見よ！　とばかりの本体の大きさに圧巻。

当時はファミコンからGB、SFCとまさに任天堂さんのハードを中心に市場が動いておりましたから、今とは流通・販売形態なども大きく異なっており、各メーカーとも販売店さんより"対問屋さん営業"に主軸を置いていた時代でした。ですから、多くの販売店さんにソフトをご覧いただくには必然的にマンパワーが必要になります。しかし小規模メーカーにはそれができません。しかも大多数は小規模メーカーなわけで、その部分を"販促イベント"を行うことで、みんなでフォローしていこうという主旨だったのです。
スタート当初は出展メーカーの社員が朝早くに会場へ集合し、全員で机を並べてテレビを置いて、周囲にゲーム機を置いて……さらに手書きのPOP、看板などを貼り付けるところから始めました。回を重ねるごとに規模も拡大していき、'90年代初頭には「東京おもちゃショー」（※8）において、会場内最大のブースで何回も出展させていただきました。
——具体的にはどのような規模だったのでしょうか？
竹内：終始一貫した姿勢として"ゲームが主役"という意識を強く持っており、同時に「みんなで市場を盛り上げていこう！」という主旨も堅持しておりました。また、毎年春季・秋季の年2回の開催に加えて、折りを見て『おもちゃショー』に出展するなど、最終的には約7年の間に、東京・大阪・名古屋を中心に20回ほど展示会の開催を行いました。
スタート当初から文字通り"手弁当"での開催でしたが、その姿勢は最後まで変わらなかったですね。ですから"ショー"というよりも"展示会"といったイメージが強かったですね。会場もイベント会場というよりも展示会場といった場所でしたし……。しかし一会場での集客では、池袋などの狭い会場へ、文字通り立錐の余地もないほどお客さんがお見えになって。会員メーカーも最終的には80社ほどになっておりました。ですから、気がついたら結構大きな団体になっていたな、という印象でしたね。

（※6）衣装なども含め、とにかく目立っていた。（※7）開催2日目の3月31日に季節はずれの雪が降った。来場者数［前年秋のTGSに比べ2万人ほど少ない12万人弱］に影響したと説明されていた。（※8）'62年に国際玩具見本市として始まった最新おもちゃを展示するイベント。'82年より現在の名称になる。

業界がこんな時だからこそ原点に戻ってもらいたい

——TGSと比較していかがでしょうか？

竹内：CSGが最後に開催されたのが'95年春ですから、既に6年が経過してしまっているわけです。当時はPS、SSが出展される、とか騒いでいたものですから、今回の21世紀のイベント（？）とは隔世の感があるのは事実です。ただCSGにおいては〝ゲームが主役である〟という姿勢は今よりも格段に強かったですね。表現が悪いですが〝余分なもの〟がない分だけゲームに集中できた、集中していたということでしょうか。開催規模などの点からしてもCSGの規模というものは、今日のTGSとは比較にならないくらい小さかったですからね。予算的には桁が2つ違いますから。



——「CSGの復活を」という声も聞かれるのですが……。

竹内：そういう発言をされるのは予算的に厳しいメーカーさんでしょう（笑）。先ほども申しましたが〝テレビゲームへの集中度〟という点では絶対的にCSGのほうが高かったと思うのですが、当時と今では「テレビゲームを取り巻く環境」が違い過ぎますから。TGSでも最初の頃は、各社ブース内でのステージイベント（※9）に違和感がありましたが、今では必然すら感じられますものね。ただトークイベントの多さには「？」と思いますが……。

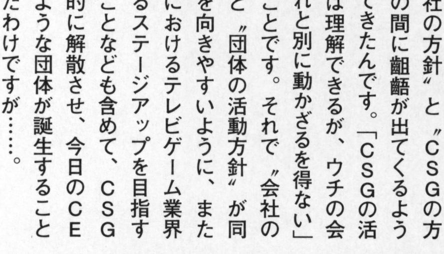
——それが今日のCESA（※10）に引き継がれていくわけですね？

竹内：CSGは設立時に〝現場の人間〟というか、各社販促担当の部課長クラスを中心に構成されていました。ですから規模が大きくなるに従って会員内にもそれぞれの〝会社の方針〟と〝CSGの方針〟との間に齟齬が出てくるようになってきたんです。「CSGの活動方針は理解できるが、ウチの会社はそれと別に動かざるを得ない」ということです。それで〝会社の方針〟と〝団体の活動方針〟が同じ方向を向きやすいように、また産業界におけるテレビゲーム業界の更なるステージアップを目指すということなども含めて、CSGを発展的に解散させ、今日のCESAのような団体が誕生することになったわけですが……。

——わけですが……？

竹内：最近、CESA理事の会社の中にTGSに出展を見合わせているところがあるようです。しかし団体の活動方針の中心軸にTGSがあるのでしょう？　理事・運営会社の方々がどのような意図で出展を見合わされてらっしゃるのかは理解すべくもありませんが、「TGS＝一般の方々との接点」という意識は大切にしていただきたいと思います。特にこの何回かのTGSは来場者数が減少傾向にありますし、市場の冷化も聞こえてきておりますし……。「今一度、市場全体を盛り上げるためには？」ということを関係各社、みんなで考えていかなければならないのでは、と思います。特にCESAの方々はそれができる力がお有りになりますし、リーダーシップを発揮していただきたいと思います。

今秋のTGSでは、DC関係の出展がさらに少なくなり、Xboxやゲームキューブも揃ってくるでしょう。TGSの盛り上がりが市場の盛り上がりになるよう期待しております。



写真は『ポケット・ミュージック』のイベント。TGSでは、各種イベントが必然になってきている。

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

（※9）タレントがゲームの紹介をするなど様々な形がある。（※10）東京ゲームショウを主催している団体。

悲しく 楽しい

ゲーム業界【裏】事情

ゲーム業界のムゴイ現実が良く分かる！　下請け制作会社一筋の著者が贈る新連載！

第1回　クソゲー誕生のわけ

Written By 橋本和明

とりあえずでき上がればOK！　こうしてゲームはダメになる

クソゲー。甘美な響きであるそれは、本来生まれてはいけないモノ。時に「俺が企画したほうがよっぽど売れるぜ！」と思うようなゲームをつかまされることがある。しかしそれは別に、制作スタッフの技術や経験がないからできるわけではない。売れそうな企画がすぐ見つかるわけではないし、売れるとしても、それに見合う予算があることは少ない。さらにそれが完成する保証なんてどこにもないのだから。

CASE 1 プロデューサーのわがまま

現場から去って久しいプロデューサーが、ファミコン時代の知識で、使えもしない意見を強引に取り入れさせてしまう場合。もしかしたら正常な意思疎通が行われれば意見が正しいと思えるのかもしれないが、制作スタッフは納期や仕様の変更などで、プロデューサーに痛い目を逢わされ続けているため、いい方向で受け取ろうなんてせずに屈折した形で言われたことを実装する。そのため、とんでもないものが出来上がってしまう。

例：「ココ、ちょっと画面派手に揺らしてみようよ」「でもそんなことするとココのバランスが取れないんですよ」「俺の言うことが聞けないのか！　それをどうにかするのがお前らの仕事だろ！」「やるだけはやります……。あとでまた変えないで下さいよ」

CASE 2 とりあえず作って欲しい

出せば売れるという経営陣の無茶な判断から、とりあえず出さなければいけないゲームの場合。殺人的な費用しか残っていないので、1人、1月の予算でゲームを作ることがある。この場合、無茶を強いられているのだから、プロデューサーも経過を監視する暇はなく、マスターが上がったあと初めて出来を見て卒倒する。売上を考えず予算を使ってしまった別タイトルのあおりや、接待費の肥大化によっても似たような事態が発生することがある。

例：「当社で今年あと2本出さなきゃいけないんですけど、1本500万円の予算でできませんか？」「いいですよ。そのかわりグロスでお願いします。データ使い回しますから」「わかりました。じゃ、ちょっと飲みにいきませんか？」「あ、クラブですか。いいですね」「おごっときますよ！」

CASE 3 逃げた！

発売が決まれば、雑誌告知や営業などで非常に高い経費がかかるため、発売を中止するわけにはいかない。しかし開発予算は限られていて、さらに制作会社がつぶれた、もしくは逃げた場合、その分予算も納期も少なくなる。さらに紹介されている部分には準じて作らなければいけない。

例：「開発会社が倒産してしまったのですが、発売日は動かないんです」「どうにか1月で仕様書満たして欲しいのですが……」「仕様書、だけですよ。」「あとファミ通で最低30点は取って……」「この納期じゃ無理です」「金額もこれだけで……」「少な過ぎます！」

◆

クソゲーは偶然生まれるのではなく、生まれるべくして生まれている……。当然これらの開発を、発売元自らが行うことはほとんどなく、開発のみを行う下請け制作会社が行うことになる。なお、クソゲーにはもう1つのパターンがある。それは「版権系ゲーム」だ。それらはもっと大きな秘密が見え隠れしているため、次の機会に詳しく解説しよう。



※写真と本文は関係ありません（？）

橋本和明（はしもと・かずあき）：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

エロの星の名の下に

ラビット関根

南敏久

第8話　エッチなバニーさんは嫌い？　の巻

ジャンル：AVG／メーカー：ZyX／機種：Win95＆98＆Me＆2000／定価：8,800円／発売日：2001年3月30日

ネットにつながったはいいがうっかりQ2にもつながって一晩で3万円請求された南サンが送る第8話

　まるでゴミ溜めのような部屋のどこからか漂ってくるカビ臭に季節の移り変わりを感じる南サン、最近ずっとオチ○チンの先っぽが痒いのですがこれも気候のせいでしょうか。この連載を読んでいる30前後の熟れた肉体を白衣の下に隠した素敵な女医サン（もちろんザマス眼鏡着用）、どうかお答えを。なんなら実際に見たり弄（いじ）ったりして診察してもいいし、いっそのこと女医サン風の方ならOLでも女子大生でも企画モノAV女優でも誰でもイイです。

　そんなエロなこと考えてる間に夜が明けちゃうので今回のゲームの紹介です。

　『エッチなバニーさんは嫌い？』と、いきなりの問いかけですがこれがこのゲームのタイトル。南サンといたしましてはエッチじゃないバニーさんのほうが嫌いです。あのホラ、「欽ちゃんの仮装大賞」ってアシスタントの女のコがバニーちゃんじゃないですか。昔はアレ、米プレイボーイ誌もかくやの本格的バニーガールだったのに、今見るとポアポアしたボアのキャラクターチックなモノに変わっちゃってるのね。まぁそれはそれで可愛らしいんだけど、やはりここは黒いバニーの網タイツでクラス全員参加でムリヤリ連れてこられたヤル気のない男子小学生の劣情を誘っていただきたいものです。それがTVマンの良心ってもんですよねェ青島さん。

　ひょんなことから主人公がアルバイトに入ることになったレストラン「プラチナ」は、女のコの制服がバニーちゃんという食欲と性欲が一度に満たせる何ともクドいスポット（しかも料理はチーズたっぷりオイルベットリのイタリアン）。更に働く女のコちゃんたちは可愛い顔してるクセしてその実誰もが超一級のド・ド・ド・ド変態。一応ヒロイン扱いであるところの主人公のイトコ、石上沙恵ちゃんですら「エッチなバニー姿を人に見られていると想像しただけでオツユで衣装がぐしょぐしょになってしまうんです……」の露出狂だし、他の子も「アソコよりもお尻の穴に入れられるほうが感じちゃうんです」なロリ娘ちまきちゃん、「おもらししながらのオナニーが最高なのぉ」の眼鏡娘ひろみちゃん、「お嬢様ぶった私の顔を精液でドロドロに汚して欲しいの……」な高慢M娘の涼ちゃんなどのマニア誌の読者交流欄的によりどりミドリなので敬遠される向きも居られるでしょうがこれがまた不思議なくらい爽やかなラヴコメ方面にお話が進んで行くので心配ゴム用。その分バニーちゃんの出番が後半少なくなっちゃうのが少し寂しいんですけどね。



このレストランがどういう基準でアルバイトを採用しているのか気になるところ。こんな調子じゃ仕事にならんよ、仕事に！

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。TVKテレビで放送していた「Saku Saku（小動物王国）」の最終回を録画してお持ちの方！　ぜひご一報を。それも含めてこの連載へのご意見感想などはminamisan@mwb.biglobe.ne.jpまで。ホームページとかはまたそのうち、ね。

Written By タニグチリウイチ

最終回 Not Degital

分冊百科

「分冊百科」（パートワーク）ってのがある。毎週や隔週で1冊づつ刊行されるグラフ誌を、50冊とか100冊集めてバインダーにとじると、あるテーマについて書かれた立派な〝百科事典〟が出来上がるというアレね。

10年くらいまえに、飛行機を取り上げたシリーズが外国から持ち込まれたのが始まりで、まとめて買ったら高いけど、一冊づつなら乏しいお小遣いだって買えそう、と思わせてしまうその仕組みに飛びついた人が結構いたらしい。実はここにも一人いたりする。

もっとも全冊揃えたかというとそうでもない。最初の何冊かは買うんだけど、途中で買い忘れたか金の持ち合わせがなかったかで号を飛ばしてしまい、それっきりになった記憶がある。そのあともいろんな分冊百科が刊行されて、アートとかクラシック音楽とかゴルフのレッスンとかのジャンルをしばらく買ってみたものの、やっぱり10号に届かないうちに買うのを止めてしまった。

飽きっぽい？　それは当たってる。当たってるけど一方で、飽きっぽさを抑えて集めきらせるだけのパワーがなかったんだと指摘したい。たとえば、音楽家とか芸術家を取り上げたシリーズだと、最初は誰でも知ってるビッグネームを取り上げるんだけど、そのうちあんまり聞いたことのない人になって、買いたい気持ちがぐっと下がってしまう。

企画する側でもそんな反応を悟ったのか、この何年かは集めきって初めて一つのコレクションが出来上がる分冊百科が増えている。たとえば恐竜がテーマの分冊百科では、毎号一つずつ付いてくるパーツを揃えると、大きな恐竜の模型が出来上がるという特典があった。去年驚いたのは、ドールハウスの部品が付いて来るヤツ。こうなると本文とドールハウスのどっちがメインか分からない。スーパーなんかで売っている、フィギュアに数個のキャンディが付いた「玩具菓子（キャンディトイ）」にちょっと似てる。出始めの頃は「食べ物をおまけにするなんて」と嘆く声もあったけど、「チョコエッグ」とか「バースデーテディ」が大ヒットして、立派にジャンルとして認められた感がある。

分冊百科に戻ると、「玩具菓子」のように、おまけというか〝本体〟での創意工夫ぶりがすさまじい。扶桑社から出た「週刊 デル・プラド カーコレクション」創刊号なんてのは、全長10㎝近くある「ジャガー」のミニカーが付いて790円という仰天価格。次の号から価格が上がって1380円になったのは分冊百科のお約束だけど、それでもおまけの豪華さにコレクター魂がくすぐられて、最後まで買いきりそうな予感がする。

もっともミニカーの意外性も、それに前後して発売された「隔週刊 トレジャー・ストーン」（デアゴスティーニ・ジャパン）に比べたら、ちょっと霞んでしまいそう。なにしろ付いてくるのがプラスチックケースに収められた「宝石」と「鉱物」のサンプルだ。創刊号は「ルビー」と「パイライト」と観察用のルーペが付いて290円という超特価。2号からは790円に上がったけど、「アメジスト」と「クオーツ」の他に、鉱物サンプルを25個分収められるコレクションボックスが付いてきた。

以降は、宝石用のボックスとか、マガジン部分をとじるバインダーなどが、石とは別に付いてくるという寸法。コレクションを箱に一つづつ収め、マガジンをバインダーに一冊づつとじていく感覚はパズルを埋めていく感じに似ていて、購買意欲を先まで引っ張れそう。

もっとも「宝石」「鉱物」で100個のコレクションを集めきるまでには、計算上4年は必要で、いきおい飽きっぽさとの戦いも厳しさを増す。だったら、たとえば毎号とか数号に一つ、「宝石」の中に磨けば数万円、数十万円になる本物の原石が混ざっている、なんて仕掛けがあったら買い続けようという気分が強まるかも。ただ、素人目にはクズ石もホンモノの石も見分けがつかないから、ルーペ持参・鑑定士引率で本屋に行く人が増える可能性があるのは問題だけど、鉱物マニアの男性がモテ始める役得があるから良いでしょう。モテたい一心の男たちが増えて、「トレジャー・ストーン」も売れる。これぞまさしく〝一石二鳥〟の典型なり。やりません？



「隔週刊 トレジャー・ストーン」創刊号（発行：デアゴスティーニ・ジャパン）／価格：290円
「宝石」に「ミニカー」とエスカレート気味な分冊百科。そのうち全冊集めるとパソコンが組めたり、家とか建てられちゃう“おまけ”が出てくる、かも。

タニグチリウイチ：'65年生。いろいろ記者。「SPA！」やネット書店「bk1」で書評連載、WEBマガジン「TINAMIX」（http://www.tinami.com/x/）でイベントリポートなどを連載。

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

ダラダラドロドロの血みどろコラム　「食人大統領アミン」20周年記念の最終回

Writing by **在鳩飛雲**

血みどろ指数

0　250　500　750　1000

999贄

Sacrifice 尼揉
サクリファイス／神々の咆哮



さーみんなぁっ！　もう少しでこの長く、苦しかった行軍もおしまいだ！　途中、兵糧が尽きた時はどうなることかと思ったが、M井とO野のおかげで俺たちはここまでやって来れた。なぁ、そうだろT川！　奴らも俺たちの胃袋の中で喜んでいることだろう！　にしても、美味かったなぁ、アイツら。それじゃぁ一緒に唄おう！　♪ゆーきのしんぐん〜……てなわけで、ダラダラドロドロゴリゴリやってきたこのコラムも今回で終いだ。PC系バイオレンス、特に洋ゲーを扱ってきたが、よくも20回も続いたもんだ。取り上げたのは、この本の読者がほとんどプレイしない類のゲームばかりだろう。なんせ〝洋ゲーやらず嫌い〟は多いからね。

てなわけで、最終回を飾るのは『サクリファイス』だ。もちろん、タルコフスキーの映画の話ではない。最新のリアルタイム・ストラテジーゲームだ。異様なデザインセンスのACG『M.D.K』のクリエイターの作品だからして、一筋縄では行かない代物になっている。

プレイヤーが兵器を生産しつつ、他国と戦争を行う——遊び方自体は、『ウォークラフト』や『コマンド&コンカー』となんら変わることがない。しかし大きく異なるのは、等身大の目線でプレイすることにある。この種のゲームでは、「神」のごとき高みから、戦場を鳥瞰しつつ遊ぶのが普通だった。しかしこのゲームでは文字通り、「神の僕」として地上に降り立ち、敵の軍勢と戦うのである。これが、ストラテジーでありながらも同時にアクションであると言う、新たなゲーム性を成立させているのだ。

その眼前で繰り広げられる戦いたるや、ファンタジー世界であることをしばし忘れさせるほどに血生臭い。鮮血流れる戦場を駆け抜け、倒した妖魔から魂を奪い去り、その魂を蘇らせて自軍に新たな妖魔を加える。

そう、この世界には決められた数の魂しか存在しない。いわば〝魂の争奪戦〟がこのゲームの肝である。各シナリオの目的は、敵陣地の祭壇の破壊にあるのだが、破壊のためにはゲームらしからぬ儀式が待っている。それがタイトルにもなっている通り〝贄〟……つまり自軍の兵の一体を選び、神に捧げなければならないのだ。この犠牲なくして、勝利を掌中に収めることはできない。異様な世界観と濃厚な描写。メーカー&業界規制のキツイ日本のコンシューマでは、とても実現し得ないゲームである。

さて、ここらで本当に終わりである。以前に何度も書いているが、バイオレンスゲームをプレイする奴が、日常でアブナイ奴になるわけではない。このゲームで遊んだからといって、生贄の儀式をやりたくなんぞはならない。アブナイ奴はゲームをやろうがなにしようが、何かをしでかすのである。臆することなく、画面に血の雨を降らせろ。敵を殲滅しろ。そして、バイオレンスに酔い痴れるのだ!!

PROFILE｜**在鳩飛雲**：なにをやってもうまくいかない人生にウンザリ気味のコンシューマ系企画兼プロデューサー。一応今回でお別れです。長い間お付き合いいただいてありがとうございました。それでは、また会う日まで。

サクリファイス 神々の咆哮

メーカー：株式会社ズー／機種：Win95&98&2000&Me／価格：8,800円（税別）／
発売日：2001年2月23日

ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW 1

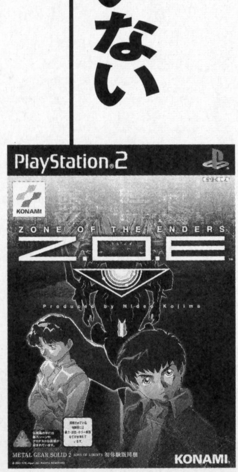
ZONE OF THE ENDERS Z.O.E

ジャンル：ロボットアニメ・シミュレーター／メーカー：コナミ／機種：PS2／価格：オープン価格／発売日：2001年3月1日

櫛引直樹　プレイ時間：12時間

ジャンルタイトルに偽りなし ただし、そのどちらにも突出していない

ロボットアニメなのか、それともゲームなのか『Z・O・E』を評価するためには、その両方の視点が必要だ



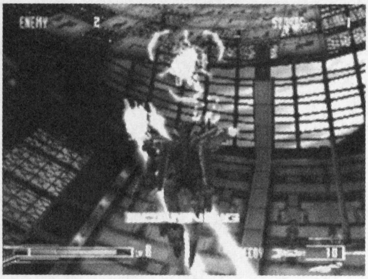
とりあえずファーストプレイ

30分ほど遊んでみた。この時点での感想としては「退屈なアクションゲーム」でしかなかった。ただし、「退屈」だからといってつまらないわけではない。とりあえず現在、〝できること〟だけで事足りているということだ。〝できること〟だけを行い、ゲームをプレイし続けるのは退屈なものだ。しかし、現在の〝できること〟だけでゲームを進められるとは思えないし、〝やれること〟は数多くある。〝やれること〟を〝できること〟に変換する場面にいつ遭遇するのか？　『ZONE OF THE ENDERS Z.O.E』(以下『Z・O・E』)の真価を問うにはその瞬間まで待つしかない。

クリア後に残ったもの

ゲームクリア後の印象は、残念ながらファーストプレイ時のものから大きく変わらなかった。〝やれること〟を〝できること〟に変化させる必要もなく、最初のプレイで掴んだ効果的な戦法だけでクリアまで漕ぎ着ける。アクションゲームとしては、「退屈」だとしか思えないのだ。

これは、「簡単操作」という部分によるところが大きいのではないか。ボタンを押すだけで敵の背後に回りこみ切りかかる。これはプレイヤーの意図することではなく勝手に動くのである。これではアクションゲームとしてプレイヤーが〝攻略〟する必要がなくなり、ただボタンを押すタイミングだけを考えれば問題は解決してしまう。さらに、敵のアルゴリズムにも「簡単操作」の悪影響が影を落としている。プレイヤーキャラが理屈では動けないとなると、敵キャラクターも理屈でプレイヤーキャラを追い詰められない。つまり、敵キャラクターが編隊を組んでいるにも関わらず、効果的な連携プレイを行わずに（前述の通り



ボタンを連打しているだけでもなんとかなる難易度はゲームファンには物足りないのではないか。

行えない）単独戦闘だけを行ってしまうのだ。これでは、マシンスペックで勝るプレイヤーキャラの優勢はゆるぎないものとなり、各個撃破を繰り返していけばよくなってしまう。ボス戦も同様に単調なものだ。対ボス戦となるとマシンスペックではプレイヤーキャラに勝ち目はない。ここでこそ「自分で操り、倒す」ことが必要となってくる……はずなのだが、あまりにも敵ボスキャラの攻撃パターンが少なすぎる。しかも、その攻撃はプレイヤーにとってあまり脅威とはなりえていないのだ。正直なところ、ボス戦で困ったことはなく、ひどいときは初顔合わせで倒してしまうこともあった。これではあまりにも簡単すぎる。

もちろん、民間人救出イベントなどでパイロット評価を用意し、プレイヤーに「上達しよう」という意義付けを促してはいるが、私は〝パイロット評価を上げればなにか起こるかもしれない〟という淡い希望だけでは繰り返しプレイする意欲は湧かなかった。クリア後のお楽しみとしての対戦モードも然りである。

『Z・O・E』にアクションゲームを望んではいけない、結局そこに行き着いてしまうのである。

『Z.O.E』の本質

『Z・O・E』をアクションゲームとしてみれば、お世辞にも面白いとは言い切れない。しかし、『Z・O・E』のジャンルタイトルはロボットアニメ・シミュレーターである。それならば、納得はいく。

事件に巻き込まれて否応なくパイロットにされてしまう少年、最初は無機質に対応していたＡＩが徐々に〝人間らしさ〟に目覚めていく……。そのストーリー展開はまさに「ロボットアニメ」だ。プレイヤーはゲーム内で展開される「ロボットアニメ」をシミュレートし、〝自分ならば〟という視点で各シチュエーションを楽しむ。「ロボットアニメ・シミュレーションゲーム」として見ると出色のできばえだといえるだろう。

では、『Z・O・E』を待ち望んでいたプレイヤー層はどうなのだろうか。アクションゲームファンかそれともロボットアニメファンなのか？　おそらく後者なのだろう（私を含めて）と思う。それも〝リアルロボット系〟を好む人たちであろうと。もし、この仮説が正しいとするならば、『Z・O・E』を購入したロボットアニメファンに聞いてみたい、「『Z・O・E』で満足できたのか？」を。ロボットアニメ・シミュレーションゲームという新たなジャンルからの視点では『Z・O・E』は良くできている。しかし、ロボットアニメという観点から見ればあまりにも未成熟で制作者のエゴだけが浮き彫りになっている。そして、ゲームとしては不完全だ。

ただ、『Z・O・E』はまだ一作目である。最初の一歩を踏み出したばかりのいわば赤子なのである。この時点で「ゲームファン」も「ロボットアニメファン」も両方を納得させる作品にするのは、酷な話しでもある。良くも悪くもエンディングには〝引き〟がある。アニメーションとして放送される予定があるとも聞いている。長い目で見守っていく……今回『Z・O・E』に資金投資したユーザーの心のよりどころはここなのかもしれない。『メタルギアソリッド２』の体験版が遊べるから、などという納得のしかたは本末転倒だと思う。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）

'72年生まれのロボットアニメ好きライター。最近ではスーパーロボット系の作品がめっきり減って悲しい限り。特に、5機合体モノが久しぶりに見てみたいなぁ。

関連作品

『アーマードコア』（ACG）

メーカー：フロムソフトウェア／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'97年7月10日

ロボットを操縦する感覚をゲームで再現した傑作。難解な操作を乗り越えれば、対戦での駆け引きはたまらないものとなる。最新作のPS2版では、ついに通信対戦にも対応している。

ゲームボーイアドバンス買いましたか？ 『ファイヤーエムブレム』が出るときに買うかも。同時ソフトや雑誌の多さに逆に不安を感じる。（岐阜県　加藤祐二）

風のクロノア2

ジャンル：3Dドラマティックアクション／メーカー：ナムコ／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年3月21日

卯月鮎　プレイ時間：20時間

夢から覚めてきぬぎぬのもう一度見る穏やかな夢

好奇心旺盛な少年クロノアが、夢の世界で冒険するアクション『風のクロノア』から3年余。クロノアが再び還ってきた。

シナリオが主役の異色作『クロノア』

そこは、「ファントマイル」という不思議な世界。やんちゃな男の子クロノアと、リングの精ヒューポーは大の仲良し。そんなファントマイルに、悪の手が迫る。世界を救うために旅だったクロノアとヒューポーだが、冒険するうちに、だんだんとほのぼのとした世界に違和感が生じていく。そして、エンディング。世界は元に戻る。だが、元に戻った世界にはクロノアの居場所もなかった。なぜなら……。あまりにも悲しく切ない理由。メルヘンな世界であるがゆえ、そのギャップの残酷さが非常に印象的だ。そして、クロノアとプレイヤーの夢が醒める。

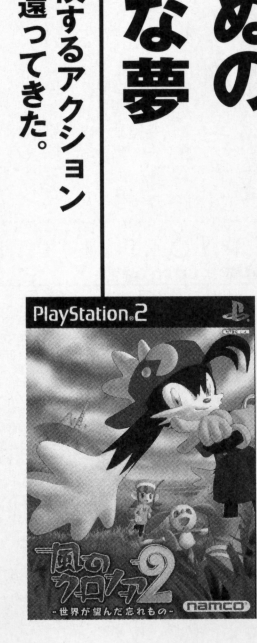
これは、前作『風のクロノア』（以下『クロノア』）のあらすじ。発売から3年経つ今も、そのシナリオは「感動的」「泣ける」と語りぐさ。

『クロノア』はACGだが、その主役は物語といえる。もちろん、アクションゲームとしても練り込まれている。クロノアの取る動作は「ジャンプ」と「風だまを撃つ」という2つ。だが、その2つだけでも、単調にならず最後まで遊べる。敵は障害物だが、捕まえて空を飛んだり、投げて爆弾にしたりするなど、ステージを進むためのパズルを解くカギともなる。初心者に遊びやすいよう工夫がされ、謎解きとアクションのバランスもいい。だが、やはり、支持の多くはシナリオに集まっている。

ゲームでお話を語ることは、それほど珍しくはない。だが、作り手が物語を仮託するジャンルは、普通はRPGやAVG。ACGというジャンルの場合、あくまで主役はアクション部分であることが多い。だが、『クロノア』は、シナリオをメインの素材として全面に出しているという希有な存在。アクション部分は、クロノアというキャラクターにプレイヤーをより入り込ませるためのパートなのだろう。プレイヤーが自由に動かすことで、クロノアは想像の中で生きたキャラクターとなる。苦楽を共にしたという想いがあるからこそ、ラストでの感動も増す。極端にいえば、そうした「逆転の構造」が『クロノア』の特徴だ。

あまりにも変わらない『クロノア2』の路線

その路線をそのまま引き継いだのが、今回の『風のクロノア2』（以下『クロノア2』）だ。ハードがPSからPS2へと移り、グラフィックはよりきれいになった。キャラクターは独特なポリゴンで表現され、ステージの合間合間に挿入されるクロノアと仲間たちのやりとりは、細やかな動作によってより盛り上がるようになっている。アクション部分では、強制ス



クロールで進むサーフボード面、2Pが手助けして大ジャンプができる「サポートモード」など新たな要素が付け加わった。とはいえ、アクション性はゆるく、誰でもプレイできるのは相変わらず。そして、シナリオとアクションの主従関係も変わらない。

お話は、4つの国がある「ルーナティア」という異世界を舞台に、世界の調和を司る「世界を支える鐘」を巡る冒険を描いたもの。シナリオは本作のキモだから、ネタを割ることは避けるが、やはり『クロノア』ならではのテイストだ。今回も、ラストには爽やかで、少し切ない感動が待っている。

ただ、時間制限が設けられたステージや、明かりが消えると暗くなるステージなど、いくつかのギミックが付け加わり、後半急激に難易度が増す部分があるなど、アクションを重視した方向性に多少傾いたのは残念。肝心のシナリオも、及第点には達しているが、前作ほどの深みはない。『クロノア』の強みはあくまでシナリオにあって、アクション面に関しては、同ジャンルの他作品に地歩を譲ってもいいのではないか。思い切った割り切りをして、シナリオで楽しませるエンターテイメントに徹した方がよかっただろう。

さて、前作の雰囲気をそのまま踏襲した『クロノア2』だが、正直なところ、3年以上待たされ、ハードもPS2に移行したというのに、それほど大きな上積みはない。シリーズ最新作に過剰な期待を抱く向きはおそらく裏切られることになる。

フロンティアの消滅と右肩上がりの時代の終焉

それにしても、こういった作品は、非常に批評が難しい。批評というからには、前作と比べてよくなった点を語るもの。また、ゲームは歴史が浅いがゆえ、広大な可能性を持っている。だから、批評する際のスタンスとしては、ゲームの可能性の幅を広げる作品を素材として取り上げることが多い。

だが、『クロノア2』はあまりに前作と変わるところがない。あと5年か10年か後に、「今から考えれば『2』があったからこそ、これが生まれた」といえるような作品は、おそらく現れないだろう。

もちろん、だから価値がないということはない。非常に良質な作品で、それまでのファンや、新たに始めるユーザーにとっても十分面白いことは間違いない。ただ、未知の領域を提示するのではなく、過去から発掘した面白さを再びリリースする再生産的な行為の存在をそこには感じる。それはまるで、老舗の菓子屋の逸品のような、懐かしくて変わらない味。

今までゲームにおいて、続編が出る時には、劇的な進化への期待が大きかった。たとえば『FF』シリーズはそういった思想の集大成であるように思う。前作から何が増えたか、どこが新しくなったか、といった面ばかりを執拗に追い回す。だが、『クロノア』というシリーズはシナリオを語ることを中心に据え、新たな物語をおなじみのベース（アクションやグラフィック）に乗せる。

ゲームが右肩上がりを見せる時代は終わる。それはゲームというフロンティアの幅が狭まっていることを意味する。その中ですでに発掘された『クロノア』という独特な存在。新たな可能性を見せるという役割は一段落し、既存の楽しみを維持・再生産する成熟の時代の到来をそれは物語っている。



見かけは3Dだが、実際は2Dの横スクロールアクション。隣にいるのが今回のサポートキャラ、ポプカ。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ライター。春のG1戦線は、連敗街道を邁進中。totoに夢を賭けろ。と思ったら、7R京像騎手の万馬券をいただいた。ホームページもなんとなく継続中。
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

クラッシュ・バンディクー（ACG）
メーカー：SCE／機種：PS／価格：4,800円／発売日：'96年12月6日

PSの看板アクション。同じように愛らしい小動物系キャラのクラッシュが主人公だが、こちらはアクションが中心。『クロノア』とは切り口は正反対といえる。

ゲームボーイアドバンス買いましたか? プレイしたいソフトが無いし、ハードの色もいまいちだったので……。たぶん買ってもプレイしない。（三重県　megarom）

GAME SOFT REVIEW 3

エクスターミネーション

ジャンル：ACG／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：6,800円／
発売日：2001年3月8日

水野隆志　プレイ時間：17時間

「楽しみたければ努力しろ」時代に叛逆する作りに喝采！

大規模な宣伝を経て登場した話題作。そこにはユーザーを突き放した、伝統的なアクションゲームへの情熱が込められていた。



ライトな潮流に真っ向勝負！

間違いなく、プレイヤーを選ぶ作品だ。一見、「『バイオハザード』＋『メタルギアソリッド』÷2」という印象を受けるかもしれないが、10分もプレイすれば、違いがはっきりしてくるだろう。世界的大ヒットとなった両作は、難しさの中にもユーザーの遊びやすさを考慮していた。言い換えるなら、難易度を調節して簡単にしていたわけだが、この作品にはそんなやさしさなど微塵もない。なるほど、最初の数分は敵も出ず、操作系になれるための練習ステージになっているといえるかもしれない。しかし、「細いパイプの上を渡れ」「亀裂を飛び越えろ」など、何をすればいいのかは教えてくれるものの、どうやってそれをするのか、具体的な方法はいっさい示してくれない。しかもミスすればダメージを受けるし、よほど注意していないと見落としてしまうところにアイテムが隠されていたりする。つまり練習ステージなどという感覚ではなく、すでに本編が始まっているのだ。こんなところで躓いていては、先へ進むことなどできないぞ、という作り手の声が聞こえてくるようではないか。

それを証明するかのように、物語が進むにつれて、プレイヤーにかかるストレスはどんどん大きくなっていく。序盤戦は比較的平穏だが、それでも失敗すれば即死するイベントが用意されている。しかもそれがノーヒントにもかかわらず、咄嗟の判断力を求められるイベントであるため、かなりの高確率で死亡してしまうのだ。



多彩なアクションを駆使して敵と渡り合う。慣れれば慣れるほど、戦闘が面白くなっていくこと請け合いだ。

序盤、基地トンネル内での調査を終え、地下倉庫から屋外へ通じるエレベーターを起動させるあたりまで進むと、出現する敵の耐久力と攻撃力が一気に上昇する。操作に熟達していないと、瞬く間にダメージが累積してしまうだろう。体力回復剤の数には限りがあるから、あまりダメージを受けると行き詰まってしまい、リセットを余儀なくされる。そもそもそれ以前に、回復の間もなくゲームオーバーとなることも珍しくない。

その後は、うんてい、梯子、壁、崖、斜面などを使った立体迷路のごとき地形が続き、敵の数も増えて、事態はいっそう深刻になって

いく。即死場所もあちこちにあり、油断すると通路が欠落していて走行中に転落死することもしばしばだ。３Ｄのゲームでは、画面奥へと走る場合、距離感がかなり掴みにくい。だが、そうした場所に好んで即死スポットが用意されている。これはもう、意図的にセットされていることが明らかだろう。

　これに加えて、さらに難易度を上げているのがカメラアングルだ。このゲームでは、基本的に、視点がキャラクターの背後に置かれている。ただこれが、少しキャラクターに近すぎるため、画面の中に占めるキャラクターの比率が高くなってしまっている。その分、部屋の全体構造を把握しにくくなっているのだ。この状態で駆けたり、跳んだり、よじ登ったり、敵と戦ったりするから、どうしても方向感覚を失いやすい。一応、サブ画面でマップを確認できるが、かなり大雑把な作りで、部屋の繋がりさえ分かりにくいくらいだから、実用性は低い。これでは迷うなというほうが無理だろう。


高所から落下すれば即死。「ゲームなんだから」という甘い認識でプレイすると死体の山を築くこと必至だ。

どぶろくのごとき苦み、そしてその先にある旨味

　ここで見逃せないのは、こうした不親切に見える作りが制作側の意図で行なわれていることだ。つまり、この作品全体を貫いているのは「先を見たければ腕を磨け」という、昔のアーケードゲームなどにあった視点なのである。

　こうした挑戦的なコンセプトは、現在では万人向きとはなり得ない。宣伝が派手な割に売れ行きが延びないのも、ある意味当然の結果かもしれない。だが、時流に反しているから――売れないから――無意味なのかといえば、無論、そんなことはないだろう。

　ゲームに限らず、娯楽が発展するためには、間口の広さが不可欠である。そして間口を広げれば、必ずエッジ（縁）にあたる作品が出てくる。それは数は少なくとも、熱烈な支持者を集めることが多い。こうしたコアなファン向けの作品と、広く一般層を対象とする作品が共存してこそ、初めてその娯楽は安定感を得るのだ。

　『エクスターミネーション』は、このエッジに位置している作品だ。一昔前、ゲームセンターで理不尽な仕掛けだらけのゲームに挑み、それらを解いていった層や、手応えのないソフトばかりで飽き飽きしているハードなアクションファンにとって、かなり遊び甲斐を感じる作品といえよう。

　通路の切れ目を跳び越え、障害物をよじ昇り、死と背中合わせで断崖絶壁を這うように進むスリル。敵が多数出現する中、安全地帯を探し出し、そこから急所を狙い撃って倒した時の感動。慣れによって、プレイヤー自身のレベルがアップし、それまでの難所が何でもなくなる瞬間の優越感――。

　こうしたアクションゲームの本質的な魅力に心躍らすプレイヤーならば、この作品から高い満足感を得られるはずだ。そこには、最新技術で甦った昔ながらの伝統がある。クセは強いが、そのクセにこそ味があるのだ。

　酒や煙草などの嗜好品には、必ずそういうブランドがある。ゲームも同じ趣味物なのだから、同タイプの作品があってもいいはずだ。それが、ＳＣＥという最大手メーカーからリリースされ、ＰＳ２という、２００１年５月現在の中心ハードで発売されることの意味は、目先の売れ行き以上に重要なのではないだろうか。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

'68年生まれ。この作品のプロデューサー・藤原氏は、カプコン時代に、『魔界村』を始めとして、多数のアーケード用ACGを作っている。今回プレイしていて、それらを思い出し、少しノスタルジックな気分になった。

関連作品

鬼武者（ACG）

メーカー：カプコン／機種：PS2／価格：7,800円／発売日：2001年1月25日

PS2初のミリオンセラー。ユーザーにいかなるACGを提供するかという点に注目しながら『エクスターミネーション』と比較すると、差異がはっきり見えて興味深いだろう。

ゲームボーイアドバンス買いましたか？ 携帯ゲームって、なぜだか買う気がしない。「ソフトがチャチそう」って先入観があるからか？（大阪府　やま～）

GAME SOFT REVIEW 4

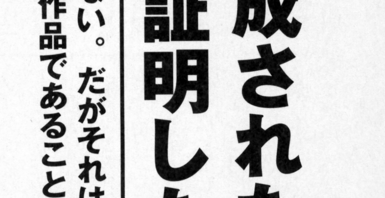
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 〜時空の章〜 〜大地の章〜

ジャンル：アクションAVG／機種：GB（カラー専用）／メーカー：任天堂／価格：各3,800円／発売日：2001年2月27日

村井良介 プレイ時間：大地の章・25時間 時空の章・26時間

『ゼルダ』が完成された「遊び」であることを証明した2作品

本質的な部分で目新しい点はない。だがそれはマンネリではなく、『ゼルダ』が完成の域に達した作品であることの証明であった。



カプコンスタッフの『ゼルダ』への愛着が結実

GBで2本同時に発売された『ゼルダの伝説』（以下『ゼルダ』）の最新作。カプコンによる制作ということで注目されていたが、結論を言えば〝いつもどおり〟面白かった。「リンクシステム」（※1）などの新要素もあったが、それはあくまでもオマケ的な色合いが強い。ゲームの本質的な部分に関してはGBの前作やSFC版とほぼ変わらなかった。アイテムを駆使した謎解きやダンジョンの仕掛けなど、昔から『ゼルダ』と付き合ってきたユーザーが慣れ親しんできたものがそこにあった。FC版初代『ゼルダ』の敵キャラがすべて登場するなど、旧作へのオマージュ的な部分も随所に見られた。カプコンの岡本氏が任天堂の宮本氏との対談（※2）で、制作スタッフの『ゼルダ』シリーズへの愛着のほどを語っていたが、その思いがこの2作から滲み出ている。

このように〝昔通り〟と書くと、「新鮮味がない」「マンネリだ」と思われるかもしれない。シリーズものによく付きまとう批判だ。しかしこと『ゼルダ』に関しては、その批判は当たらないと思う。それは『ゼルダ』という「遊び」が、もはや完成の域に達した優れたものだからである。「遊び」とは主に、ルールやシステム、それにともなう〝お約束〟などで構成されている。それは詰め将棋やクロスワードパズルにも比すべきものだ。つまり、この2本の新作は「『ゼルダ』という遊び」の新たなる「出題」なのである。クロスワードパズルを見て「またタテのカギとヨコのカギか……マンネリだな」と思う人はいない。そのように考えれば、基本システムに変更がないことで『ゼルダ』をマンネリと批判するのは的外れなことと言えるだろう。無論、将棋などの定番の「遊び」と比べれば、テレビゲームは、ハードの性能の向上にともなって進化を要求される側面がある。ただしそれは最新のハードでの話だ。GBはそうした制約からは自由な立場にある。まったく新しい「遊び」は、最新ハードのゲームに求めればいい。GB版『ゼルダ』の最新作に要求されるのはシステムの一新ではなく、優れた出題なのである。

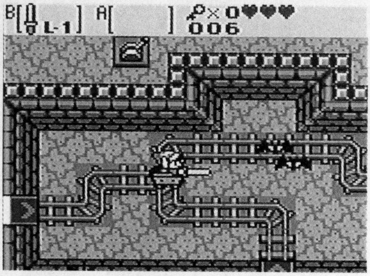
では『ゼルダ』の「遊び」（ゲームシステム）のどこが優れているのか。今さら多弁を弄するまでもないと思うが、この「遊び」を支える大枠について述べるなら、RPGの原点的な二大要素——「成長」と「謎解き」にその特長がある。多くのRPGでは、成長（経験値の獲得や能力のレベルアップ）と謎解き（イベント）は分離して存在している。対して『ゼルダ』は、各地に隠された「ハー

（※1）合い言葉（パスワード）を使うことで、『大地の章』と『時空の章』がリンクするシステム。一方をクリアしたあとに、合い言葉を使ってもう一方のソフトを始めると、物語が続いていることを示す演出が入ったり、一方で入手した指輪をもう一方のソフトに持ち込んだりできる。

トのかけら」を見つけて体力を増やし、強い剣を探し当てることで攻撃力が上げるというように、謎解きと成長が一体化している。それはプレイヤーを経験値稼ぎという作業ではなく、探索という冒険へと向かわせるものである。

ゲームの進行に必要な情報（次のダンジョンの場所など）を除き、言葉によるヒントがほとんど与えられないのもポイントだ。プレイヤーは能動的に探索することで、キャラを成長させるアイテムを発見しなければならない。それを為すためには将棋で駒の動きや定石を理解するように、『ゼルダ』のルールや「お約束」を理解し、咀嚼して、画面を眺める必要がある。

たとえば通常、爆弾は壁を壊す時に使うが、爆発するまでの時間差を利用すればスイッチを作動させる時限装置にも使える。前作を遊んだプレイヤーにはお馴染みだろう。こうしたルールや「お約束」を理解することで、謎を解く手がかりが自ずと画面から見えてくるのである。こうした、自ら探索し発見する喜びは、文明の及ばない魔境が存在する『ゼルダ』の世界と相まって、プレイヤーを冒険気分に浸らせてくれる。これは〝冒険〟をゲーム化したRPGという作品の一つの理想型かもしれない。



“いつもどおり”やっぱり楽しい。『ゼルダ』という「遊び」のフォーマットが完成されていることを痛感する。

「遊び」の良き理解者が良き出題者となった

「出題」の話に戻る。カプコンのスタッフは「『ゼルダ』という遊び」における良き出題者となっていた。それはおそらく、このゼルダという「遊び」への深い理解がもたらしているのだろう。プレイヤーがルールや「お約束」を理解することで解法を見つけられる画面構成やゲームバランス、しかもそれは熟練したプレイヤーでもすぐに答えが見抜けないように調整されていた。このような諸要素の配置や構成は、『ゼルダ』という「遊び」への深い理解なくしてはあり得ないものだ。それを良く示したものの一つが、『大地の章』で導入されている〝季節〟の要素である。「四季のロッド」というアイテムを使うと、季節が変わり地形が変化する（冬には池が凍る、など）。季節というのは今までのシリーズにない要素だ。過去のシリーズをプレイしているユーザーでも、ロッドの特性を一から理解しなければならない。しかし同じ場所でも状況を変えれば（アイテムを使えば）地形が変化し、新たな道が開けるというギミックは、過去のシリーズで培った経験から推察できるものである。今回のカプコンの「出題」の特徴は、この地形の変化を頻繁に使わせる点にあった。それは『ゼルダ』という「遊び」の基本を知り、巧みに使いこなしたものであった。

こういった「遊び」への理解の深さは、作り手の『ゼルダ』への愛情と無関係ではないだろう。かつてこの「遊び」に夢中になった受け手が、作り手になった――つまり「遊び」の良き理解者が再生産されたのである。他社によって優れた「『ゼルダ』の出題」が作られたという事実は、「『ゼルダ』という遊び」のフォーマットが普遍化しうる、非常に洗練されたものであることを証明している。カプコンによる優れた「出題」は、このフォーマットの完成を証明しているといえよう。このように、一つの完成した「遊び」を『ゼルダ』が生み出したことは、テレビゲームというものの成熟を示しているのではないだろうか。

PROFILE
村井良介（むらい・りょうすけ）
日本史学専攻の現役大学院生。「ゲーム批評」HPの「読者生の声」で、昨年の代表作として『ドラクエ』や『PSO』が話題にのぼっていましたが、なんで『ムジュラ』の名前が挙がらないんでしょう？　いいのに。

関連作品
ゼルダの伝説　夢をみる島（A・AVG）
メーカー：任天堂／機種：GB／価格：3,800円／発売日：'93年6月6日
この時点で2Dの『ゼルダ』はほぼ完成していた。性能が劣るGBというハードで制作されたことによって、純粋に『ゼルダ』のゲームシステムの良さが分かる作品であった。

（※2）Webページ「ほぼ日刊イトイ新聞」の中の「樹の上の秘密基地」における「任天堂・宮本茂＆カプコン・岡本吉起 会談」（http://www.1101.com/nintendo/nin20/index.htm）のこと。

GAME SOFT REVIEW **5**

ドラゴンクエストモンスターズ2
マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち・イルの冒険

ジャンル：RPG／メーカー：エニックス／機種：GB／価格：各6,400円／発売日：ルカの旅立ち 2001年3月9日　イルの冒険 2001年4月9日

鷲尾トモノリ　プレイ時間：ルカの旅立ち　51時間　イルの冒険　21時間

「自分だけの何か」を作る楽しさと携帯ゲーム機の幸福な関係

ゲームボーイオリジナルの『ドラクエ』シリーズ待望の続編。エニックスの安定したセンスと実力が感じられる作品だ。

一ゲーム愛好者としてのひねくれた初見

前作『ドラゴンクエストモンスターズ』（以下『DQM』）の内容を初めて知った時、「天下のエニックスが『ドラクエ』をネタに『ポケモン』の二番煎じか」と、かなり冷めた目で見たのを覚えている。あまりにも商売っ気を強く感じてしまったのだ。しかも実際にプレイを始めてみると、ほとんど僕が想像していた通りの中身だった。『ドラクエ』の雰囲気を忠実に表した世界観、シンプルでクセのないキャラクターとストーリー、そつなくまとめられたシステム。なんというか全体的に刺激となる部分が少なく、どうにも感動に乏しいように感じられた。

が、しばらくして気がつくと、すっかり『DQM』に没入し切っている自分の姿があった。ある程度プレイすると、このゲームの面白さを理解するとともに、決して安易な思いつきだけの作品ではないことが分かってきたのだ。『DQM』は、何よりも「モンスターを捕って育てて生み出す」という楽しさを表したゲームだったのである。『ドラクエ』であることやRPGとしての体裁をとっていることはひとつの演出であり、ケレン味だったといっていい。

「創造させるゲーム」としての『DQM』の面白さ

さて、そんな『DQM』の続編である。今回の『2』を一言で説明すれば、前作のバージョンアップ版だ。システムその他に改良や修正は加わっているが、基本的な構成やゲーム性はまったくといっていいほど変化していない。前作をプレイした時に感じたことは、良い点も悪い点も含めて、ほとんどそのままに感じられた。もちろん面白さについても同様だ。

では結局のところ、その面白さはどこにあったのか。それは、「モンスターを生み出す」という部分に多くが集約されているように思える。出現するモンスターにエサを与えて仲間にし、それを戦闘で成長させ、交配させて子供を作る。単純なようだが、そこには色々な要素が関係してくるため、なかなか思い通りにはいかない。それだけに納得いくモンスターができた時の喜びは大きい。

簡単な仕組みのように思えるが、自分だけの「何か」を作る楽しさをゲームでうまく表現するのは難しいことだ。なぜならゲーム中に作れるものがプレイヤーにとって魅力的でなくてはならないし、最終的にできたものが「自分なりの作品」であるとはっきり感じられなければならないからだ。また完成までには適度な努力を必



要とし、それが易し過ぎても難し過ぎてもいけない。さらにある程度は、運の要素などを織り込む必要もある。

『DQM』は、それらの難関をクリアしたうえで、分かりやすく親しみやすい形にまとめることに成功していた。たとえば特技を両親から子へと受け継がせたうえで、プレイヤーが取捨選択できるシステム。これによって「自分だけの作品」となるモンスターを作り出すことができる。また、「はいごう」を行うには、モンスターを集めたり育てたりといった努力を繰り返さなければならない。さらに、集めるのも育てるのも戦闘によって行われるため、そこで発生するスリルや偶発性が、作業が単調になることを防いでくれるのだ。



レアモンスターを生み出す特定の「はいごう」を探す。やり込み甲斐のある要素のひとつだ。

携帯ゲーム機用ソフトとしての見極めの確かさ

実は刺激が薄く感じられるのも、このゲームに関しては簡単に短所と決めつけられることではなかった。こういった、プレイヤーが地道に「オレ道」を極めていくタイプの作品では、凝ったストーリーや演出などの強い刺激が、逆に鬱陶(うっとう)しがられる可能性がある。

『DQM』の楽しさは模型作りの楽しさに似ているかもしれない。模型を作る過程には特別大きな感動があるわけではない。だが、その時間は確実に楽しい時間だ。ただ、『DQM』が模型作りと違うのは、場所と時間に関する制限がより小さいという点だろう。模型作りにはそれなりの場所や道具などが必要だ。しかし、携帯ゲームなら通勤・通学途中の電車の中ですら楽しめる。そういった手軽さは同時に継続のしやすさとなり、その継続性がさらなる楽しさを引き出してくれるのだ。

他にも携帯ゲーム機の利点を活かした面はある。他プレイヤーとの交流がそれだ。納得いく作品(『DQM』ならば、もちろんモンスター)ができれば、作品の良さを理解できる人間に見てもらいたくなるのが人情というもの。その点、携帯ゲーム機ならば気軽に仲間同士が持ち寄れる。『DQM2』には、通信機能を使った対戦や協力プレイ、モンスター同士のお見合いなど、そのための仕掛けも充実している。コミュニケーションツールとしても優秀な作品なのである。

脱・二番煎じとしての創意と工夫

最後となったが、『DQM2』の大きな特徴に『ルカの旅立ち』『イルの冒険』という2バージョンの存在がある。2バージョンとも基本的には同じ内容で、出現するモンスターが一部異なるという、『ポケットモンスター』などでお馴染みの形式を取っている。

ただこのゲームは「はいごう」によって、捕まえていないモンスターも作り出せるため、出現モンスターが違うというだけでは、別バージョンを出す意義にいまひとつ欠けるように思える。もちろん、両バージョンがあれば、モンスターの収集はよりスムーズにいくだろう。しかしせっかく主人公を変えたのだから、せめてストーリーを多少変えるくらいのサービスはあっても良かったのではないだろうか。

ゲームの内容は、「二番煎じ」という言葉を充分跳ね除けられるものだ。だからこそ、そうした部分でも工夫が感じられれば、もはや言うことはなかったのだが。

PROFILE
鷲尾トモノリ（わしお・とものり）
特撮ヒーローとロボットとマニアックかつマイナーな（と他人に言われる）マンガを愛する雑文書き。最近は『アギト』に夢中。誰でもいいのでギルスの出番をもう少し増やしてあげてください。

関連作品
真・女神転生 デビルチルドレン 赤の書・黒の書（RPG）
メーカー：アトラス／機種：GB／価格：各4,300円／発売日：2000年11月17日
『真・女神転生』をベースにした『ポケモン』後続作品のひとつ。モンスター（悪魔）の「合体」はこちらが本家だが、残念ながらその楽しさは『DQM』のほうが上に思える。

ゲームボーイアドバンス買いましたか？ 買いました。けど専用ソフトは買ってません。買った理由は品薄だったのでたまたまあった在庫に手を出してしまいました。（岡山県　さる）

ああ……ウチは日本一とりかえしのつかん少女や――じゃりン子チエ

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2(ツー)

第8回

ギャルよりもエキサイティングアワーを所望の巻

斬り捨て御免の天誅連載、堂々第8回！　ダメダメゲームに皆殺しのトランペット！（BJC(ブランキージェットシティ)＆堕落天使）

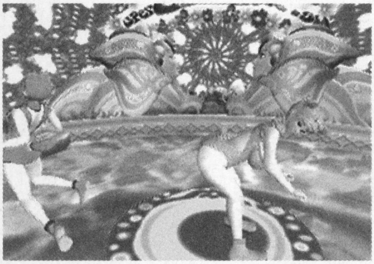
「銃田さん、今回の駄作ソフトですが……」
「妹が12人いるヤツですね！」
「違います。エニックスの『スーパーギャ――』」
「それで決まりだにょ」
「（怒ゲージ満タン）まだ最後まで言ってねーよ！　死ねっ！」
「ネタリロクワカケ～」

……という担当者との真剣で濃密な打ち合わせの末、今号の駄作ソフトは『スーパーギャルデリックアワー』に決定です。

本作品最大のウリは、グラフィックをCGクリエイターのソネハチ氏が手がけた点です。没個性なCGキャラが多い中、ソネハチ氏の描く個性的なCGキャラは評価されてしかるべきです。これに関して文句はありません。問題はゲームの中身です。どういうゲームかと言うと、ソネハチ氏作のセクシー（？）な女の子4人組を操って、単純なミニゲームをクリアしていくだけという、ヌルいぜヌルいぜヌルくてシヌゼーな作品です。「オキー」「シュルルー」「ウッキー、ウレピー」「ズボボーン、パッパーン」などと謎の奇声を発するキャラたちは、英国産の幼児番組「テレタビーズ」を彷彿(ほうふつ)とさせます。用意されたミニゲームも、それこそ幼児でもできるような単純さです。なわとび、もぐら叩き、パイ投げ、ドンケツ相撲……。プレイするうちに脳細胞がどんどん死滅していくのが分かります。ボケ防止ならぬボケ加速ゲームです。はっきり言って、死ぬほど面白くありません。

そうした希薄なゲーム性をカバーするためか、ミニゲーム中のカメラワークが妙に凝っていて、かなり意図的にCGキャラの胸や尻がアップになります。ファンサービスのつもりでしょうが、果たしてこのCGキャラに萌えor欲情する人がいるのでしょうか？　私はゲンナリするだけだったけどなぁ。でも、テライユキと付き合ってる袴田吉彦の例もあるしなぁ（それはCMの話だろ−！）。

メーカーがエニックスということで「『せがれいじり』（CGクリエイター起用でバカ売れ）の夢よ、もう一度」とばかりにソネハチキャラで勝負をかけたようですが、成功と言えるほど売れたのでしょうか。はなはだ疑問であります。



「女だらけの水泳大会」を思わせるカメラワーク。画面右下に売れないアイドルが歌っていれば完璧だね！

かつて『プライマルイメージ』という、CGキャラに悩殺ポーズをさせて写真を撮りまくる、フロンティア精神あふれる怪作がありましたが、あれほどのインパクトがないのも敗因の一つですね。

色々なタイプのゲームがあって良いとは思います。でも、もうちょっと〝ゲームで〟楽しませようとする工夫もしたほうがいいのではないでしょうか？　せっかくキャラクターの作り込みが凄いのに、これじゃあ〝ミニゲーム集にCGキャラを突っ込んだだけの安易な企画〟と言われても仕方ないですぜ、旦那。そしてこういうものを「バカゲーだから、いいじゃん」と見逃すのは危険です！　ゲーム文化を滅ぼさないためにも、断じて否定しなければなりません！　お前ら、噛みつかなくていいのかっ！（©長州力）

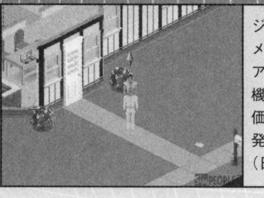
銃田夢人（がんだ・ゆめと）：'69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。初の単行本『極楽！ネットオークション』（キルタイムコミュニケーション刊）が絶賛発売中！　買って下さいませ。

スーパーギャルデリックアワー（ACG）
メーカー：エニックス／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年3月29日

岡元 建三 PRESENTS

洋ゲー NETWORKS

最終回 シムピープル デラックス



ジャンル：シミュレーション
メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
機種：Win95以降
価格：5,980円
発売日：2000年12月7日（日本語版）

公式サイト

http://www.simpeople.com/（シムピープルのHPです）

日常。電車に乗って、会社に行って、ラッシュにもまれて、仕事にクタクタ……。

今回紹介するのはそんな毎日の暮らしを、第三者的立場のプレイヤーとなって、人を、街を操作し、その相互干渉による人生の変化を眺めていく――いわば世知辛い人生からの逃避行ゲーム、『シムピープル デラックス』である。

ある日、見知らぬ人に会い、挨拶をする。気の合う話に時間を忘れ、小さな絆を築いていく。平凡な日常の一日も、そんなふとしたきっかけでドラマが生まれ、記憶に残る一日になったりする。

現実世界では、面識のない人に気軽に挨拶するなんて、奇妙な行動と思われそうでなかなかできない。しかしオンラインゲームでは挨拶こそが始まりであり、自分という存在記号をネット上の生活空間にアップロードするためのコマンドだったりする。

そういった出会いや人間模様を第三者的に見てみたいと思った時、『シムピープル』はまさに仮想のオフライン・ライフスペース・シミュレーションとして、ぴったりだった。

私は一人の男をエディットした。名前は「カエル男爵」。RPGの皮の装備のような衣服に身を包んだ、あまりキレイ好きでない社交性旺盛な無職の男である。人物に合わせて、街の住人を適当に作成し、配置した。そう――。映画「トゥルーマンショウ」のように、彼を中心としたオフラインの世界を作りあげ、それを覗き見ることにしたのだ。

カエル男爵は、フィールドに登場するや否や、家の前に置かれた新聞を手に取った。そして家まで持ち帰ると、おもむろに机の上に投げた。それっきり新聞を読む気配はない。それから彼は、唯一買い与えておいた冷蔵庫へ、朝食を取りに行った。机もない椅子もない家の中、ファーストフードっぽい食べ物をすするように食べたあと、食べかすを床にポイッと捨てた。しばらくして街の隣人たちが家の前を通るようになる。彼は挨拶や自己紹介に忙しそうだ。すると、一人の女性を招き入れ、昼食を共にし始めた。だが彼の気付かぬうちに、ゴミが散らばる床に、害虫が発生していた。害虫は初めての来客であるブロンド美人の足下に集まり、彼女を襲い始めた。彼女は奇声を上げてジタバタしている。彼はというと、私に向かって風呂やシャワーを求めている。彼女は憤慨し、黙って家を去った。しかし彼は何も気にしない。そのまま時間が過ぎ、夜になると私にベットを求めて叫んできた。確かにこのままでは眠れそうにない。そう思い、安いベットを用意した。彼は、ダンスのターンのように一回転してパジャマに着替えると、すぐにベットへ飛び込んだ。朝が来た。目覚めた家の中には、害虫が大発生していた。まるで家の主が変わったかの様だ。彼はスプレーを持つと害虫と戦った。足で踏みつけ、プシューッとスプレーを一吹き二吹きした。

彼の毎日は続く。超能力を使う職に就いて詐欺まがいのことをやりだしたり、隣人とケンカしたり、招待された家の冷蔵庫を食べ散らかしたり。彼は自由奔放に暮らし続ける……。

こんな暮らしを眺め続ける行為は、終わりのない退屈な時間にしか思えないと言う人もいるだろう。確かに彼――カエル男爵は、このあとヒーローになるわけでもない。どこかから宇宙人が攻めてくるわけでもない。いわば、日常からほんのちょっとだけタガが外れたTVドラマのようなものだ。しかしこの世界は、人の“変わりたい”という願望や、夢の世界のようなファンタジーが詰まっている。リアルな生活のなかではどうにもならない時間や、人との繋がりを、NPCたちが作り出すオフライン空間が、やさしく楽しく埋めてくれるのである。

年末にオンラインゲームとなった続編が出るという話だ。血沸き肉踊るRPGや戦争の世界とは違った、日常からドロップアウトした世界。そこに何が見えてくるのか、非常に楽しみである。

この原稿を書き終える頃、カエル男爵は結婚していた。結構、キレイな女性を選んだようだ。

やるな、AI。

Kenzo Okamoto

特殊美術造形家。TVCF・ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVER QUEST』に夢中。

読者あっての本ですから



本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

花粉症から復活でオネーさんテンション高めです

○ドモドモ！　ゲームキューブやＸｂｏｘのイメージが段々ハッキリしてきた今日この頃ですけど、それぞれのハードメーカーの意識の違いがクッキリ出てきて、果たしてどの考え方が日本のゲームシーンを引っ張ってゆくのか気になるトコロだよネ、オネーさん。

●そうネ～～、ナンか最近は暑かったり寒かったりで、うっかし薄着で学校や会社へ行くと、帰りは肌寒かったりするから健康には充分注意が必要よね、シシタン。

○ＰＳ2もネットワーク対応へのビジョンが段々見えてきて、どうなるのか楽しみなトコロだけど、オネーさんはどう思う？

●ン～、野球にアンマ興味ないオネーさんは「特命リサーチ」が休みがちになるのが、ちと。

○アンタ、ヒトの話聞いてないンか!?

●いや～～、お陰様で忌々しいスギ花粉もスッカリなくなりオネーさん絶好調です！　もーブリブリお手紙紹介しちゃいましょうネ！

■**最近は時事ネタの特集が多かったので、前号のような特定のゲームジャンルの批評は新鮮でした。**

（栃木県　メタスラファイト）

●やっぱオネーさんも、マジそう思いますヨ。やっぱ映画業界同様、時候に即したジャンルの特集もありよね～。夏はホラー！　冬はクリスマス！　とか。

○夏はともかく冬はナァ……。

■**何度でも言います。月刊化してください。サイズも大きくして、コンビニでファミ通の横に置いてください。**

（北海道　黒猫ジジ）

○何度も言いマス。こんな編集部でゴメン。

●サイズの大型化はかつて「ゲーム批評サンダー」でトライしましたが、玉砕しちゃいましたとさ。

■**この御時勢にテレカプレゼントですか？**

（東京都　GEN太）

●貴様にはやらん。

■**最終回2つにお休み2つ……。「ゲーム批評は変わろうとしてい**

ゲームボーイアドバンス買いましたか？
購入した。欲しいソフトが出てからハードを買うのではなく、いいソフトが出ると信じてハードを買って待つっ!!　その期待を裏切らないのが任天堂のハードメーカーたるゆえんだと。（北海道　黒猫ジジ）

るのか!!」っていうのは考えすぎですね。（北海道　清野淳）

○いや、しょっちゅう変わってマスガ。

■よく言った、御心ボンバーさん、あきろとさん！（前号P19、P42）ガンダムはゲーム、アニメ業界のガンです（!?）。（福岡県　天神）



○まあガンダムが悪いンじゃなくて、ガンダムにたかる人々がネ。

■めがてん細江氏のインタビュー、面白かった。セガ体感シリーズのHIRO氏やファンキーKH氏、マークⅢや初期メガドラのBO氏等、マニアックな方々の話も聞きたい。（千葉県　カベジマイサム）

■『PSO』で「EL-LOI」というキャラをデビューさせたら、みんなから「エロイ」と呼ばれます。どうしたら良いでしょうか？（北海道　斎藤章道）

●とにかくがんばんなさい。

■後期セガファンをなめるな。誰が簡単にPS2に移るか（乱暴でスミマセン）！仏の顔も3度まで。次回「架空対談」やったら許しません。（福岡県　迎貴久）

■私はセガが嫌いだ。うさん臭いと思っている。それは2つのキーワードで表せる。それは〝不良文化〟と〝選民思想〟だ。反吐がでる。（？？？　？？？）



●無記名でこの言葉だけ、ハガキに書いて送ってきやがったのですが、わざわざ切手だけは貼ってくれているので、根は良い奴だと思います。

■DCの記事中（前号P62）に「2年余りで寿命を迎えるハードがなかった」とありますが、DC以上に保たなかったハードのほうが、圧倒的に多い気がしますが？（バーチャルボーイ・3DO・ピピン・ジャガー・etc……）（岩手県　バニッシュモンスター）

●それらは初めから浮き上がってません。

■PS2って、よくゲームがフリーズしない？（大阪府　やま～）

○一概にソフトのせいだけにできないから困ったモンデス。

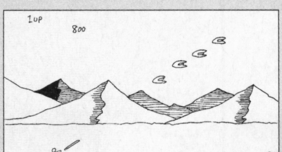
■『マイナーロボット大戦』（前号

読者イラストギャラリー

新規投稿者（特に女性）が増え、編集部一同感激しておりマス!!



埼玉県　ダメ人間王国右大臣
映画版、良くできてます。雰囲気そっくし。



東京都　カリプソ
このとめどない手の抜きっぷりが良い味になってますけど、2度は使えないと思いなさい。



群馬県　キラーヴァージン
『ジャイアンツ シチズンカブト』もええよね。



岡山県　ゲーマーZ
ねえっつの。



秋田県　AYU
萌えは世界共通の癒しワードになりつつありますね。関係ないけど、飛龍先生も獅子丸先生も立派な花粉症患者です。

ゲームボーイアドバンス買いましたか? 買いました。でも、画面くらいからやってません。（神奈川県　カンテン）

P22）って私も考えたことがあって、『ギンガイザー』とか『グロイザーX』とか入れてました。古すぎ？

（千葉県　津久山真臣）

○だったらシシタン、韓国ロボット大戦っての作って欲しい。『テッコンV』とか『英魂騎兵ラジェンカー』とか『緑色戦車へモス』とか出して欲しいなぁ。

●……そりゃきちぃな。

喜怒哀楽、様々な思いが届きます

■泣けるゲーム特集をやってください。感動だとか泣けるとか言われているゲームを何本かプレイしたけど、全然泣けなかったので。どうしてあんなので大の男が泣けるのか知りたいです。

（東京都　喜一）

●差し当たり、買った自分に泣いてください。

■最近思うことなのですが、秋葉原もすっかりマニアックな店が並んで、日本のオタク人口が急増した様に感じます。でも「ゲーム・アニメを愛する人」の数はたいして変わってない気がします。

（東京都　ノリオ）

○今のゲームユーザーは確かに回転してない気がしますネ。そういえば「ゲーマーズ」も今年ついに米国に進出するそうですが、果して現地のオタクの反応やいかに？

●やっぱ、英語の語尾にも「にょ」をつけるのかしらね？

■ゲームソフトの値上がりが止まらない中、きちっと5800円で売ってくれるSCEは強い味方!! ちょっとやそっと出来が悪いからってあまりいじめないでー。てゆーか某会社、DCで5800円のソフトの移植作が6800円てどーよ？　ムキー！

（高知県　銅貨ディリー太）

○GBAのソフトが5000円前後というのも納得できない部分ありマスネ。

■今、アーケードが危機です。昨年、基板タイトルを大量に発売してきたカプコンの、事実上のアーケード撤退宣言は、特に中小のロケーションに大きな影響があると思われます。今のゲーム業界の不振は、アーケードの不振というの



ゲーム批評にひとこと　やっぱり、ゲームに関係する不満や感動を吐き出す場所って必要ですよね。「ゲーム批評」って、そういった場所なんですよ。（群馬県　ないよ）

も関係しているのでは。「アーケード作品の移植」というのは（家庭用ゲーム機の）ひとつのステータスだったと思っていたのですが……。

（東京都　G.CAR.STK）

○むか～しのゲームハードは、家庭用ゲーム機よりも業務用ゲーム機のほうが遥かにスペックが高かったから、アーケードゲームの移植作といえばプレミアム感があったヨネ。これから業務用ネットワークゲームとか、日本でもPC房（バン）ができてきたりしてるケド、それがどういう形でユーザーに受け入れられるかは、まだシシタン予想がつかないナァ。

■PS2でホームページ作成ソフトが出て欲しい。

（東京都　本屋あらし）

○ちなみにシシタン、PS2のプリンタソフト関連の実売データ見たんですけど、見た瞬間、鼻血が出るかと思いました。

■『どきどきポヤッチオ』が普及版になって再リリースされるって話はポシャっちお!?

（大阪府　あきろと）

●オネーさん、ギャグの切れ味についてはそーとー厳しいからね。

■行き付けの本屋さんのアンケート用紙に「ゲーム批評のバックナンバーを置いてください」と書いておきました（検討してくださるそうです）。

（岡山県　たう）

●いや～ドウモドウモありがとうゴザイマス。東京にいらっしゃる時があれば是非こちらにもお立ちよりくださいネ。えーえー本当にモウいつもいつも「たう」さんにはお世話になっちゃってモー何と言うか……。

○オネーさん、口調がゾルゲ市蔵ソックシ……。

■悪趣味ゲーム紀行の2冊目、早く出て欲しいです。

（兵庫県　ポンポンポン）

○今やってマス。例のマンガも書き下ろし予定デス。近日発表予定デス。

●お陰でこの夏、休日なしの獅子丸先生に励ましの付け届けを送りましょう。



ゲーム批評にひとこと　月刊化すると赤字になりますか。（広島市　ぶんちゃ）

読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だから分かること、読者にしか分からないこと。業界が激しく変動している今だからこそ、ユーザーの声を大切にしたい。そこのあなたも今すぐ編集部までお便りorメールを！

前号はDC撤退の緊急特集が入ってしまい、このコーナーにページを割けませんでした。投稿してくれた方、すみません。投稿数が増えればページを増やすことも考えていますので、これからもどんどん投稿してください！

汝求めしものここにあり（N64『コンカーズクエスト』）

すごいゲームがあります。メーカーは、あのレア社。『マリオ』なみの完成度をもつ究極のバイオレンスゲー、その名も『Conker's BAD FUR DAY』（編注：海外で発売されたN64用ソフト）。ディズニーもどきのキャラが、血みどろのBLACK JOKEな世界を演じる最高のゲームです。かつて『スーパーマリオ64』級の完成度をもつバカゲーがあったでしょうか？　いやありません。

火の世界・水の世界・氷の世界――そんなACGにはもう飽きました。『コンカーズクエスト』にはズバリ、「う○ちの世界」があります！

……私は別にスカトロマニアでもSMマニアでも、ホラー映画好きでもありません。普通の人間ですが、このゲームには衝撃を受けました。

まず、オープニングからマフィア映画のようなメチャクチャなカッコ良さ。雰囲気ありまくりの音楽。こちらをにらみつける主役のリス、「コンカー」。玉座に深々と座り、右手にはミルクの入ったグラスを傾け、昔話を始める……。スゴイよ、かっこ良すぎるよ、このオープニング。映画「ゴッドファーザー」に勝るとも劣りません。

ゲームは、やたらSEXYなバニーのHipのUPから始まり、酒場で酔っぱらったコンカーが吐くシーンもあるなど、今までのゲームの枠を完全にブチ破っています。

さらにこの作品がスゴイのは、レア社が渾身の力を込めて作り込んでしまっているところです。

コンカーの姿が映る水たまり。ユラユラとリアルに動く影。面白いギミック。これでもかといわんばかりに滑らかなキャラクターの動き。繊細なアニメーション。

これぞMATURED（成熟した）ゲームといえるでしょう。

肉が飛び、血が噴き出し、ゲロがある中にも、ゲームのもの凄い面白さを含んでいる。『コンカーズクエスト』は、そこらの粗い作りのナンセンスゲー・惨殺ゲーでは、とうてい足下にも及ばない作品なのです。

あぁ、みなさん、ぜひ手に取ってください。きっときっと、ある種のショックを受けるはずです！　名作です傑作です！　損はさせません。誓います！（埼玉県　良太）

アツい投稿ですね。皆さんは最近、ここまで情熱的にさせてくれるゲームに出会いましたか？　良太さんが羨ましいですね。

セガのドリームキャスト撤退について

セガという会社は、ハードを次々と出しては売れず、また新たなハードを販売するという道をたどっている。それはユーザーを見捨てる、または裏切る行為と言えよう。今回がおそらく最後の〝裏切り〟だと思うのだが、やはり出したハードには責任を持って対応してもらいたい。

投稿規定
1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。
原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

ソフトメーカーになってしまったセガは、PS2やGBA、ゲームキューブにソフトを供給しつつ、アーケードに重点を置く戦略をとっていくだろう。

だが私は、セガがPS2やGBAに参入したとしても、一時的な効果はあるかもしれないが、ハードに貢献するほどのタイトルの供給は難しいのではないかと考えている。

第一、PS2に移植される『バーチャファイター4』はマニアックなゲームであり、なおかつ全盛期を過ぎたシリーズである。『サクラ大戦』に至っては、ごくわずかなファンしか購入しないし、ソフト自体、世間ではあまり知られていない。セガには『ソニック』もあるが、これもまたマニアしか購入しないだろう。

ハードへの貢献という点では、PS2とDCの購買層が重なるのも気になる。SSとPSの時代、その購買層が重なっていたために、SSを持っていたユーザーはPSも持っていた。

それと同じように、DCですでに出ているソフトをPS2に供給しても、さほど効果がないのではないだろうか。ただ、任天堂系のハードに対しては若干効果があるかもしれないが。

セガに限らず、どのメーカーもユーザーのことを考えたゲームを出してほしい。創造的破壊を起こすようなゲームを。

もしそのようなゲームが出なければ、業界は破滅の道を進むだろう。

（メール投稿　hiro）



東京都　上野健二郎

新ハード発売ラッシュの今年。セガは各ハードに、次々とソフトを供給していきます。それは「セガのゲームは本当に面白いのか」という問いに、答えが出されることを意味していると言えます。

メーカーと小売店の譲歩

メーカーと小売店における中古ソフトの問題。互いに経営に直結する問題のうえ、もはや手後れの感も強く、理想的解決策などあるはずがない。互いのプライドを納得させる程度が関の山か。それは何の解決にもなりはしないが。

ならばいっそここは直接的議論から離れ、今後のユーザーの取り込みに各々全力を尽くすという日本人的な妥協案を提示してみる。

メーカーは作るだけ・配るだけという態度をあらため、過去に出た自社作品の宣伝とサポートにも力を入れる。そしてリピート要請の多い作品については少量ずつでも提供する。売れ筋ソフトの開発ラインを中断してでもだ。偏った戦力に頼る姿勢がユーザーの嗜好を制限し、作品を選ぶ目を曇らせているのだから。

小売店はソフトを並べるだけ・選ばせるだけという態度ではなく、客のソフト選びに助言できるくらい勉強すべき。「お買いになったソフトはクリアするのにこれくらい時間がかかりますよ」「こういった攻略本が出てますよ」といった具合に。小さな子供連れの親御さんには子供にお勧めの作品を教えられるなど、まっとうな「接客業」を目指す。今の店は下手するとロボットでも勤まるのだから。

これらを実現するには、両者間の強い協力体制が不可欠だろう。だが、もし現実のものとなれば、メーカーと小売店、そしてユーザーをも幸せにできると思うのだが。はかない夢か？

（メール投稿　青い猫使い）

メーカー・小売店ともに、ユーザー本位であって欲しいですよね。中古ソフト問題についてはP72からの記事で取り上げていますので、ぜひ御一読ください！

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル（株）マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、またはghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは7月1日です。

ゲーム批評　2001年5月号プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製テレホンカード

ゲーム批評Vol.38プレゼント当選者（30名）

北海道　清野淳
岩手県　菊池正俊
宮城県　大岩直季
秋田県　土田歩美
東京都　鈴木健太郎
　　　　高橋憲介
　　　　柿島馨
茨城県　仲村光二
群馬県　小林三保
栃木県　磯ヶ谷淳
千葉県　戸叶拓生
神奈川県　白鳥康仁
神奈川県　玉村啓
　　　　深谷俊臣
新潟県　岡崎和夫
　　　　島名哲子
静岡県　塚本直哉
　　　　八木裕之
石川県　石井香菜子
三重県　平井康博
大阪府　船谷善之
兵庫県　正田和也
　　　　本條泰子
岡山県　正木博之
　　　　小西涼介
愛媛県　梅谷英久
高知県　安岡亜沙美
福岡県　宮崎由曉
熊本県　西村章太郎
宮崎県　神田陽一

※当選品の発送は2001年6月中には終了する予定です。2001年7月に入っても未着の方は、編集部までご連絡ください。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、26、28、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七ツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）**■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）**■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）**■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.29>'99年10月発行780円(税込)**■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円（税込）**■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他**<Vol.31>2000年2月発行780円（税込）**■「育ちすぎた巨人、RPG」●RPGソフトレビュー特集■「へっこんでも、気にしないぞ」ミレニアムスペシャル対談　パーラム飯田和敏×セガ水口哲也●データイースト応援企画「ゲーム批評はデコを応援します」**<vol.32>2000年4月発行780円（税込）**■「プレイステーションをブッ壊せ！」●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図　PSソフトベスト10＆ワースト10 静岡大学 赤尾晃一氏インタビュー●CESA大賞をぶっとばせ！●シリーズ中古ソフト問題7**<Vol.33>2000年6月発行780円（税込）**■「PS2 覇者の誤算」夢から覚めたPS2、ハード偏重の現状●PS2ソフトレビュー特集『リッジV』『鉄拳タッグトーナメント』『決戦』他■ネットとゲームユーザー濃密な生態**<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）**■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるDCに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト5 ■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？**<Vol.35>2000年10月発行780円（税込）**■「DQⅦ＆FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF――『過去、現在、未来』●がんばれボクらのジャレコ特集　今蘇る怪作の歴史!?　その真の姿を見よ！　■名越武芸帖スペシャル対談**<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）**■「ソフト批評スペシャル　拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション　ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？**<Vol.37>2001年3月発行780円（税込）**■「なぜ今、携帯ゲームなのか」　携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか　日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

<Vol.38>2001年5月発行780円（税込）

■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」
キャラゲー原作者インタビュー！
●検証！　スポーツゲームの真髄
『リベログランデ』は新たな扉を開くか
■緊急特集　DC撤退！　どうなるセガ！

別巻
- 飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
- 読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
- RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
- 電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
- 悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
- すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
- アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
- 読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
- 仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
- ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
- 読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）
- 読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い

書店（帳合）印

販元：㈱マイクロデザイン
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前
ご住所　〒
TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期・下半期・'99年上半期・下半期　'00年上半期　各1400円		各　冊
読者あっての本ですから（　　） 読者あっての本ですから1～4　各750円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊

隔月刊 ゲーム批評
7月号
ゲーム批評Vol.39
第8巻第4号通巻60号
2001年7月1日発行
定価780円(税込)

STAFF
発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集部　武川和宏
土井大輔
小川哲弥
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
城信行
印刷　図書印刷株式会社

(株)マイクロデザイン
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　(株)キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3551-1208

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊 ゲーム批評 9月号予告

SEPTEMBER

第1特集

ゲームの疑問を大追跡！ これが答えだ!?（仮）

Xboxはダメ？　iモードのゲームはつまらない？　初回限定版ってどうなの？　などなど、様々な疑問を大検証!!　通常のゲーム情報誌ではハッキリと答えが分からないことを、「ゲーム批評」独自の見解と情報網を使って調べ、お知らせします！

第2特集 SNKゲーム特集（仮）

事実上の倒産となったSNK。今後、SNKのゲームはどうなってしまうのでしょうか。「ゲーム批評」恒例といった感じですが、SNKを振り返る特集を行います。ゲーム業界におけるSNKの価値を見出します！

ゲームソフト批評

『グランツーリスモ3 A-spec』『花と太陽と雨と』『トゥルーラブストーリー3』『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』『CRAZY TAXI2』『どうぶつの森』ほか

※掲載タイトルはあくまで予定ですので、都合により変更される場合があります。

次号「隔月刊ゲーム批評9月号」は
2001年8月3日発売!!

※予告内容は都合により、変更になる場合があります。ご了承ください。

プロのライター大募集!!

編集部では継続的にライターを募集しておりますが、今回は特に、プロのライターを大募集しております。過去にライター経験のある方で“ゲームを心底好きな方”、連絡お待ちしております。編集部に打ち合わせに来れる東京近郊の方は大歓迎です。ただ申しわけないのですが、ネット環境がある方のみに限定させていただきます。すみません。まずは、過去の職歴が分かるものを添付のうえ、お気軽に編集部のアドレスまでお送りください。決して楽な仕事ではありませんが、ゲームに対する本音を書ける媒体です。ぜひ、ゲームへの愛を形にしてください！
編集部メールアドレス：ghihyou@microgroup.co.jp

EDITOR'S ROOM

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

業界外広告、募集中

ゲーム批評

※ゲーム批評ではゲーム業界以外の広告を募集しております。

平成13年7月1日発行 第8巻第4号通巻60号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：㈱マイクロデザイン
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 TEL 03-3551-9563(編集) FAX 03-3551-1208

定価：780円 本体743円
雑誌03679-7 T1103679070783